BEMUTATÓK: Fallen Haven, iF22, iM1 Abrams, F16

EXKLUZÍV:

PC GURU

Wizardry 8 interjú

Minden idők legjobb számítógépes szerepjátékának folytatása

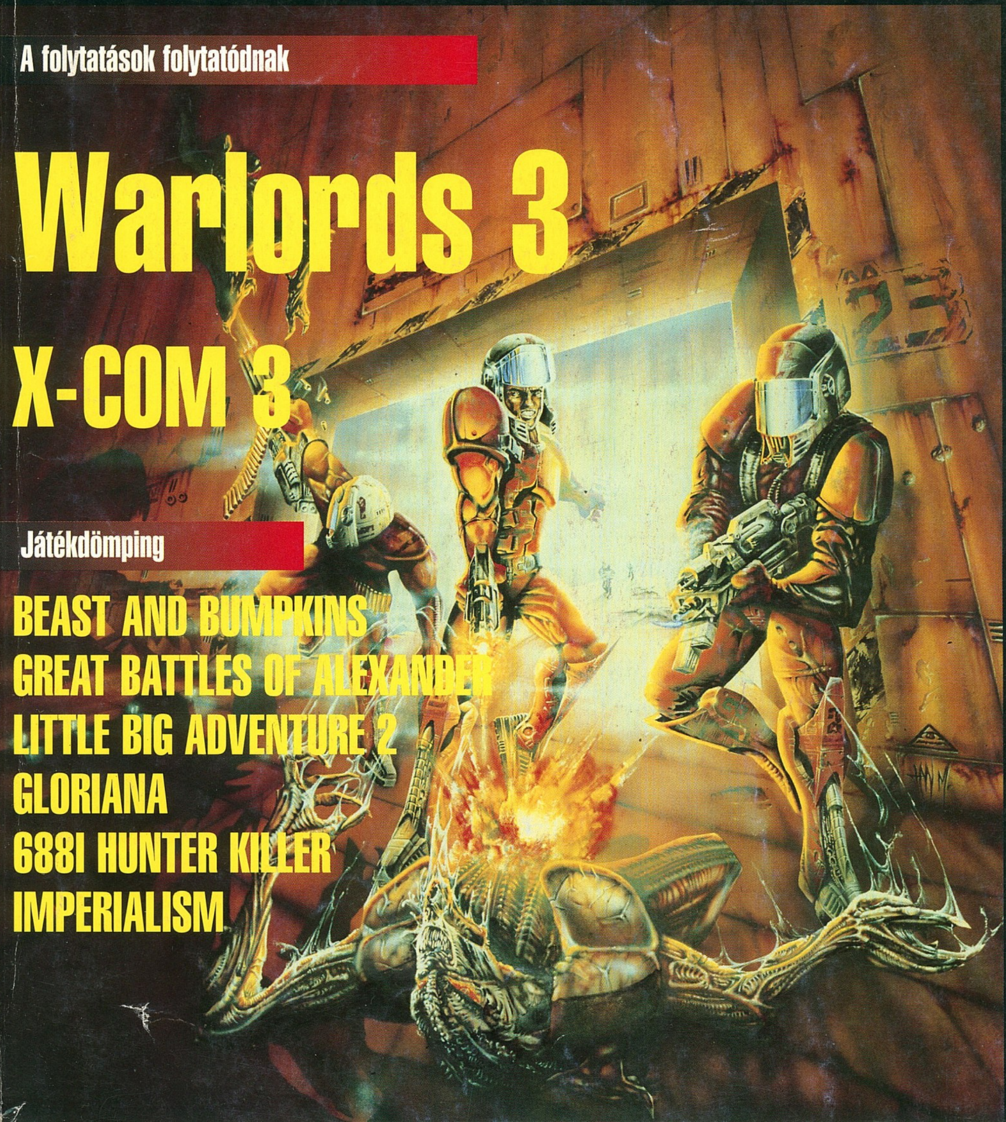
★★★★★★★★★

Incubation előzetes

A Battle Isle készítőinek új játéka

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1997/10 — 395 Ft



A folytatások folytatódnak

Warlords 3

X-COM 3

Játékdömping

BEAST AND BUMPKINS

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

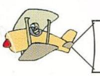
LITTLE BIG ADVENTURE 2

GLORIANA

688I HUNTER KILLER

IMPERIALISM

INTRO



COMPFAIR '97
A pav. 305/A

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 395 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1980 Ft, 1 évre 3960 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

Sziasztok!

Ugye meglepődtetek? Nos igen, a sokat emlegetett design váltás, ha nem is 100%-ban, de megtörtént. Nem állítjuk, hogy ez minden idők legjobb designje, de mindenesetre nekünk tetszik. Persze még el kell telnie egy-két hónapnak, hogy minden a helyére kerüljön. De hát szerintünk megérte. Mindenesetre véleményeiteket, javaslataitokat ezután is szívesen várjuk a témával kapcsolatban.

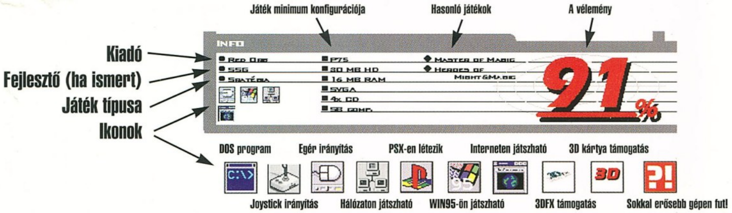
Lassan itt van a nyakunkon a Compfair. Mindenkit szeretettel várunk a standunkon nagy akciókkal, lehetőségekkel mint általában. A kiállításon lesz új CD GURU, így már csak ezért is érdemes lesz meglátogatni minket. A következő CD GURU egyébként bővelkedni fog meglepetésekben, hiszen azóta eltelt egy ECTS, sok újdonsággal tértünk haza a kiállításról.

Megjelent közben az E3 CD is, akiket érdekelnek az újdonságok, azoknak ajánljuk a kiadányt, hiszen az E3 sokkal átfogóbb képet adott a megjelenő játékokról mint az ECTS, így ez mindenképpen referencia értékű a következő 1 év tekintetében.

Előzetesben még eláruljuk, hogy novemberben jön a Utility CD 2, lehet készülni rá.

GURU Team

Az új értékelés



GURU HÍREK

Most egy rendkívüli GURU hír következik.

Mindenkinek tudtára szeretném adni, hogy a GURU Team gondol az utánpótlás biztosítására is, ugyanis 09.07-én megszületett a tördelő utód – Mariann. Így kb. 8-9 év múlva átveszi helyét a gyerekjátékok tesztelésében Lilytől és kb. 15-20 év múlva már aktív cikkíró is lehet, sőt 20-25 éves korában gondolom majd engem is levált a tördelés rögös útjáról. Úgyhogy rettegjetek, GURU lesz még, hisz van utánpótlás.

Ja, majd elfelejtettem, Ő még nem iszik sört.

Laza / GURU Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Warlords III

Bevallom meglepett, hogy ennyi nagy név mellett a Warlords III lett a hónap játéka, attól függetlenül mennyire oda vagyok tőle. Ha kicsit is kedveled a stratégiát és erre az egyszerű alapokkal építkező játékra szánsz egy kis időt, valószínűleg Te is hamarosan belefeledkezel. Hadsereg, felfedezés, hódítás, diplomácia és pénz. Egyszerű képlet, nagyszerű játék. A fajok függvényében változó típusú csapataidat olyan legendás hősök vezetik győzelemre, akik kulcsszerepet töltenek be a játékmenetre. Bokros teendőid átgondolására bőven lesz időd a körökre osztott játékmenetben. A Te feladatod a városok termelésének irányítása, hőseid fejlesztése, a diplomáciai ügyintézés, a seregek összeállítása, és még sok más... Ne hagyjátok ki!

NEWS

16 Red Baron 2
22 Outpost 2
23 Quest for Glory 5
24 Pro Pilot
28 Aces: X-Fighters
30 SWAT 2
32 Skiing
34 Earthsiege 3
36 Halflife
40 Ciwil War General

TALLÓZÓ

62 Szupermicro alaplapok
68 Scala MM300
69 Internet tallózó
72 Qauke a hálózaton
77 Tamagotchi - az új őrület
70 Utility csokor
75 Emese álma

APRÓSÁG

55 GT Racing
55 4-4-2 Soccer

ROVATOK

40 3D oldal
58 Shareware játékok
64 Hardware News
76 Magic the Gathering
78 Tuning
80 Teszt rovat - Sony hangfalak
82 MIDI
84 Levelezés
86 Lightwave
88 Cheat
89 Apróhirdetés

JÁTÉKLEÍRÁS

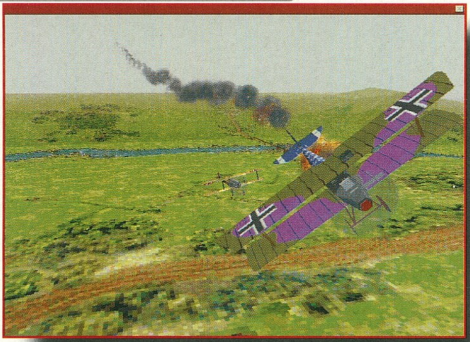
16 Beast and Bumpkins
18 F16
20 Walords 3
24 Great Battles of Alexander
26 Little Big Adventure 2
30 Gloriana
32 XCOM 3
36 Fallen Haeven
42 688i Hunter Killer
46 iF22
50 iM1 Abrams
54 Imperialism

ELŐZETES

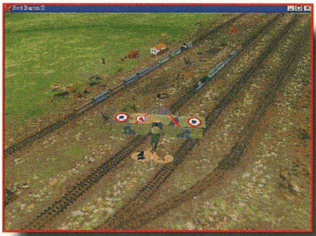
8 Wizardry 8
11 Incubation
14 Total Anhilation

TARTALOM

Red Baron II



Manfred, Manfred, gondoltad volna, hogy egyszer még repülőgépszimulátort neveznek el rólad? Aligha. Ráadásul nem is akármilyen szimulátort, hiszen a néhai Red Baron sok szempontból mindmáig megállná a helyét a legjobbak között. Igaz, grafikailag sokat fejlődött a világ, de a mozgás, az élvezhetőség és nem utolsó sorban a hangulat még mai szemmel nézve is fantasztikus. Első hallásra hihetetlennek tűnhet, de mégis több mint hét évnek kellett eltelnie, hogy a Dynamix-nél végre elkészüljenek a folytatással. Azaz teljesen még mindig nem készültek el a Red Baron II-vel, de most legalább már azt elmondhatjuk, hogy mindössze egy vagy két hónapot kell várnunk a játékra. Az új epizód felépítésében megszólalásig hasonlít az Aces sorozat összes eddigi tagjára, csak persze minden sokkal szebb lett. Ugyanúgy indíthatunk karriert mint az első részben, és tulajdonképpen itt is az a cél, hogy túléljük a háborút. Eközben persze nem árt minél több plecsnit és előléptetést begyűjtenünk,



mert csak így lehetünk Squadron Leader- ek (szakaszvezetők). A programba beépítettek egy küldetésgenerátort, és így tulajdonképpen nem lesz két egyforma bevetésünk. A világ természetesen itt is „él” körülöttünk, azaz rajtunk kívül más szakaszok is repülnek bevetéseket, bombáznak, harcolnak vagy éppen csak őrjáratoznak. A Red Baron II kizárólag Windows 95 alá készül, de ennek ellenére a fejlesztők nem ígérnek Direct 3D támogatást. Grafikailag igen sokat fejlődött a program, különösen a házak közvetlen közelében végrehajtott manőverek tetszettek nagyon. Az a verzió amit az E3-on bemutattak egészen meggyőző sebességgel futott egy P133-as gépen, semmi rángatás, semmi akadozás. Persze az is lehet, hogy csak nekem mondták azt, hogy az egy 133-as proci volt... No majd megtudjuk...

Várható megjelenés: '97 szeptember, Win95

Outpost 2

Az Outpost annó nem aratott túl nagy sikert – mondhatnánk úgy is, hogy gigászi nagy bukás volt –, de úgy látszik a Sierra-nál ez senkit sem zavart különösebben a második rész járműveket, így aztán majd rá lehet fogni a dologra, hogy abszolút realisztikus. A real-time rendszer mellett a másik nagy újítás, hogy ezúttal már lehet majd csatázni is a

elkészítésében. Az Outpost 2 persze már aligha hasonlítható az eredeti játékhoz, hacsak annyiban nem, hogy itt is kolonizálgatnunk kell. Igaz, az új real-time rendszer miatt az egész játék inkább tűnt egy űrbéli C&C klónnak, mintsem az Outpost második részének, no de hát kicsire nem adunk. A fejlesztők azt az egy elemet azért megőrizték az első részből, hogy eredeti, létező NASA tervek alapján készítették el a játékban szereplő épületeket és kolonizálgatás mellett, ráadásul nem leszünk egyetlen bolygóra beszorítva. A látvány rendben volt, de első ránézésre ez a program szerintem inkább a nehezen emészthető kategóriába tartozik. Más szóval legalább 100 különböző menüpont és minimum egy 200 oldalas gépkönyv...

Várható megjelenés: '97 november, Win95

Quest for Glory 5

Továbbra is a Quest-eknél maradva, hamarosan napvilágot lát a Quest for Glory 5 is. Ellenben a Mask of Eternity-vel, a játék itt közel sem változott annyit a negyedik részhez képest, azaz továbbra is a kalandozáson lesz a hangsúly, és a harc mindössze kellemes kiegészítőelem. A grafika igazán látványos változáson ment keresztül, ezúttal már nem csupán kétdimenziós háttérképek előtt mászkálhatunk, hanem a fejlesztők egyfajta „ál-háromdimenziós” világot teremtettek. Lesznek épületek és tereptárgyak amelyeket megkerülhetünk, sőt, az adott helyszín távolabbi pontjaira elsétálva karakterünk is egyre kisebb lesz. Más szóval a kamera néha „rázoomol” hősünkre, máskor pedig állít a fókuszon és nagyobb területet mutat egyszerre. Ez így leírva elég furcsán hangzik, de a valóságban egész kellemesen működik a dolog. Az előző részekből egyébként gond nélkül áthozhatjuk kedvenc hősünket, aki ugyan a kezdet-kezdetén egy picit ügyetlenebb lesz, mint az előző epizód végén, de még így is sokkal rátermettebb a feladatra, mintha egy teljesen zöldfülű újonccal próbálnánk szerencsét. Karakterünk tulajdonságai egyébként a megoldandó feladatok nehézségét is meghatározza, így még véletlenül sem érdemes arra számítani, hogy egy veterán hős fél kézzel is teljesíti a játékot. Várható megjelenés: '97 ősz, Win95

Sierra Pro Pilot

Microsoft berkekben valószínűleg nem örülnek túlságosan a Sierra Pro Pilot megjelenésének, amely nem titkoltan hasonló célokat tűzött ki magának, mint a Flight Simulator sorozat. Nevezetesen a „mezei" repülés abszolút realisztikus szimulálásáról van szó, mindenféle lövöldözés és dogfight nélkül. A programban berepülhetjük a fél USA-t és Kanada nagy részét, külön kiemelve az érdekesebb helyeket. Itt elsősorban nagyobb tavakra és King Air B200, a Becchcraft Bonanza, a Beechcraft B58 Baron és a Cessna Citation Jet lesz. A repülésirányítók rádióüzeneteitől elkezdve, a légikressz szabályain át egészen a gép beindításáig minden a valóságot mintázza. Olyannyira igaz ez, hogy például az E3-n még felszállni sem sikerült elsőre. Ez nem vicc, itt tényleg nem arról szól a dolog, hogy fékek ki, tolóerő fel, joy meghúz... itt bizony van ilyen nyomás, meg olyan hőmérséklet, úgyhogy előbb egy

hegyvidékekre gondolok, de emellett 29 nagyváros és 2500 polgári repülőtér is kapott helyet a játékban. Mindezeket figyelembevéve már magában a navigálás sem lesz éppen könnyű feladat. A négy berepülhető géptípus a Beechcraft tanfolyam és majd utána repülhetünk...

Várható megjelenés: '97 szeptember, Win95

Aces: X-Fighters

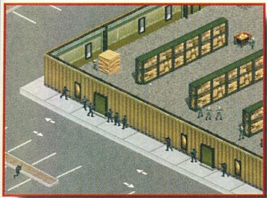
Mindenki ismeri a második világháború leghíresebb vadászgépeit, a Spitfire-t, a Mustang-ot, az Me 109-est vagy éppen a hírhedt Me 262-est. De vajon hallott már valaki az XP-55-ről, esetleg a Do 335-ösről? Én biztosan nem, pedig típusokkal indulhassunk bevetésekre. Kipróbálhatjuk élesben, hogy mire lettünk volna képesek ezekkel a szerkezetekkel, sőt, saját gépet is tervezhetünk magunknak. A program egyik érdekes része, hogy egy ilyen speciális gépekből álló egységben

ezek a gépek is léteztek, legfeljebb puskaport nem volt idejük szagolni. Rengeteg kísérleti stádiumban lévő repülőgép veszett oda a háborúban, és aligha lehet megmondani, hogy volt e köztük olyan, amely megváltoztathatta volna az európai légiháború végkimenetelét. Ezeknek a gépeknek – nevezzük őket X-Fighter-eknek – állít emléket a program, melyben lehetőségünk nyílik, hogy ezekkel az egzotikus indíthatunk karriert, és midőn egyre több légigyőzelmet arattunk, idővel a tervezési munkákból is kivehetjük részünket. A dolog pikantériáját csak növeli, hogy megfelelő szerkezetű és képességű repülőkkel nem kizárt a történelem megváltoztatása sem... Ugyancsak jó ötlet, hogy hálózaton egymás ellen játszva össze is mérhetjük az egyedi fejlesztésű design-ok tulajdonságait. Várható megjelenés: '97 november, Win95

SWAT2

Hihetetlen, de a Police Quest sorozat is a hatodik résznél tart. Az utolsó epizód a Los Angeles-i rendőrség különleges alakulatának, a SWAT-nak (Special Weapons and Tactics) az életébe engedett rövid betekintést, és hasonló céllal készül a SWAT 2 is. Míg a Police Quest 5-ként számontartott SWAT kalandjátéknak minősült, a SWAT 2 inkább a napjainkban oly népszerű real-time stratégiát részesíti előnyben. A valós életből merített szituációkban kell helytállnunk akár mint a különleges egység parancsnoka, akár mint a terroristák vezetője. A 15 előre megrendezett szituáció mellett egy

küldetésgeneráló gondoskodik az újrajátszhatóságról. A SWAT néhai megalkotója és kitalálója, Daryl F.Gates ismét szerepet kapott a játékban mint „beépített tanácsadó", de arról nem szólnak a hírek, hogy akkor is hajlandó-e segíteni, ha éppen a terroristákat választottuk játszótársnak. Mindkét oldalról más és más fegyverek és eszközök közül válogathatunk, mindig az adott fél stílusának megfelelően. A kommandósok például bevethetnek mesterlövészeket, helikoptert vagy egy tárgyalócsapatot, míg a terroristák inkább a bombákat, gránátokat, csapdákat és aknákat kultiválják.



Hálózaton játszva külön élmény, hogy vajon melyik fél tudja jobban kijátszani és átverni a másikat. Persze most is felmerülhet ugyanaz a kérdés, amit már az előző résznél is felvetettem, hogy vajon mi van akkor, ha a valódi terroristák is tanulhatnak a programból???

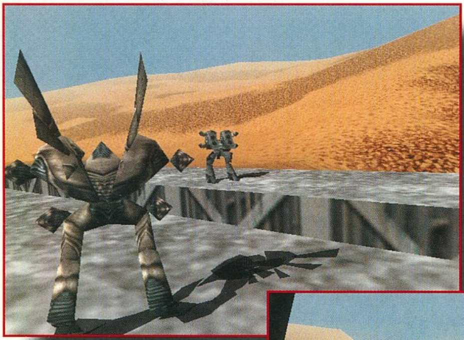
Várható megjelenés: '97 december, Win95

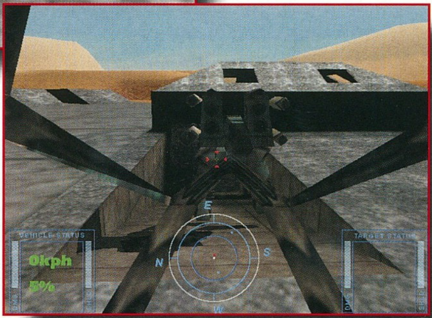
Skiing

A síelés azon kevés sportág közé tartozik, amelyet számítógépen igen nehéz úgy lemodellezni, hogy az embernek még kedve is legyen vele játszani. Amíg egy fociprogrammal nagyon szívesen eljátszogatnak a népek, addig a síelés élményét – hiába sokunk kedvenc téli sportja – aligha lehet még csak megközelítőleg is visszaadni a számítógépünk képernyőjén. A hó, a száguldás, a jó levegő és a mozgás öröme – mindaz ami fantasztikussá teszi ezt a sportot – nem szimulálható egyetlen szoftverrel sem. Talán a szoftverfejlesztők is pont az előbb leírtak miatt nem kedvelik túlzottan ezt a témakört, így nem is jelent meg túl sok síszimulátor az elmúlt években. A Sierra mindenesetre most mégis megpróbálkozik eggyel, ráadásul a látottak alapján akár még jó is lehet a program. Egy teljes szezont síelhetünk végig az összes jól ismert profival versenyezve. Elméletileg az összes létező versenyszámban elindulhatunk a szlalomtól elkezdve egészen a szuperóriás-műlesiklásig, és a tervek szerint minden hivatalos pálya szerepelni fog a programban. Köszönhetően a 3Dfx-nek, a látvánnyal és a sebességgel sem lesz majd problémánk.

Várható megjelenés: '97 tél, 3Dfx

Eartsiege3





Earthsiege-ből ugyan volt már kettő, de jó programból sohasem árt a sok. Legalábbis így tartja a mondás, és nyilván így gondolták a Dynamix-os fiúk is, lévén készül az Earthsiege 3. Személy szerint nem vettem észre túl sok különbséget a második részhez képest, ott is robotok rohangáltak össze-vissza, itt is robotok rohangálnak össze-vissza. Félreértés ne essék, nem vagyok robotellenes, de valahogy a 3Dfx támogatáson kívül nem sokminden ragadott meg a játékból. Furcsa alakú és mozgású szerkezetekből irthatjuk a többi furcsa micsodát különböző színű – de amúgy tökegyforma – tájakon. Ennyi. Sőt, az igazat megvallva a második rész még egy kicsit értelmesebbnek is tűnt. Persze az is lehet, hogy az E3-n csak egy nagyon kezdeti verziót mutattak egy amúgy fantasztikusan szuper játékból. Nem tudom, lehet. De ha mégsem, akkor ez a program aligha rúghat labdába a Mechwarrior 3 és a Heavy Gear mellett...

Várható megjelenés: '97 tél, Win95, 3Dfx

Hírek

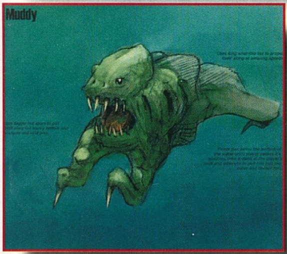
- A Monolith cég hamarosan megjelenő játékával, Claw-val akár 64 játékos is játszhat egyszerre majd a Neten!
- Két sikeres TV filmsorozatból is játék készül a közeljövőben. A „szerencsés kiválasztottak: Hercules és Xena.
- Stratégiai szövetséget kötött a NovaLogic Inc. és Lockheed Martin.
- A Tomb Raider stáb két kulcsembere, Toby Gard és Paul Douglas megállapodott az Interplay képviselőivel. A szövetség első kézzel fogható produktuma az 1999-re várható Leviathan lesz.
- A készülő Diablo 2-ben öt új karaktertípus és négy város várja majd a labirintusok felfedezőit.

Diablo II

- A TEN kihozta Dark Sun Online harmadik upgrade-jét (1.7).
- A MicroProse és a Wizards of the Coast közétette a meghirdetett Magic verseny eredményét, melyet a kétezer nevező közül Greg Dvorchak nyert.
- A Sierra On-Line fémjele alatt megjelenő Hellfire lesz az egyetlen hivatalos és jogtiszta Diablo add-on. A novemberben megjelenő lemez új küldetésekkel, szörnyekkel, fegyverekkel, tárgyakkal, varázslatokkal és egy új karaktertípussal örvendezteti meg a rajongókat.
- Az Electronic Arts erősen figyel a 3Dfx előretörésére. Tíz játéka is támogatja majd a 3Dfx technológiát: NBA LIVE 98, Need for Speed 2 SE, NHL 98, Wing Commander: Prophecy, FIFA: Road to World Cup 98, Nuclear Strike, Longbow 2, Madden NFL 98, Andretti Racing, Moto Racer.
- A Hasbro Interactive által kiadott szójáték, a Scrabble már játszható a Neten is (http://www.zone.com). Ehhez először természetesen le kell tölteni a multiplayer patch-et.
- A Blizzard bejelentette, hogy a Battle.net küzdőterében már több mint egy millió játékost számláltak meg és a játékok száma meghaladta a tizennyolc milliót. Mindössze nyolc hónap alatt nem rossz teljesítmény.
- A Hasbro Interactive októberre tervezi a Star Wars Monopoly megjelentetését.

Lily

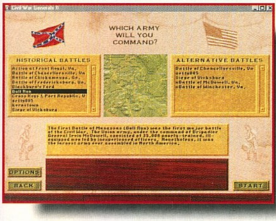
HALF LIFE



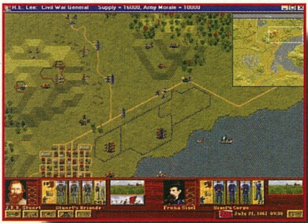
A Sierra-ra mindezidáig nem volt túlzottan jellemző, hogy egyszerű lövöldözős játékok kiadásával foglalkozzon – már amennyiben például a Quake-et „egyszerű lövöldözős játéknak” lehet nevezni. Most azonban változott a helyzet, és legnagyobb meglepetésünkre a cég standján találkozhattunk először a Half Life-fal, egy igazi belevaló „first person shooter”-rel. A program lelkét képező 3D rendszer nem más, mint az id Quake engine-je, de az igazat megvallva ha ezt nem mondják, magamtól nem biztos, hogy észrevettem volna. A program OpenGl, Direct3D és MMX támogatással készül, így aztán remélhetőleg mindenki megtalálhatja a konfigurációjának megfelelő beállításokat. A játékban természetesen lesz minden, mi csak egy igazi akcióhős álma lehet. A gonosz idegenektől elkezdve egészen az elhagyott kutatóbázisig minden megtalálható a Half Life-ban, úgyhogy panaszra semmi okunk. A grafika magáért beszél, a gond csak az, hogy mire ez a program napvilágot lát, már mindenki a Quake2-vel fog játszani.

Várható megjelenés: ‘97 november, Win95, D3D, MMX

CIVIL WAR GENERAL



Sierra-éknak „csontstratégia” témakörben is van egy újdonságuk. Természetesen kedvenc háborújuk, az amerikai polgárháború egy újabb feldolgozásáról van szó, a szokásos kivitelben. Az egyetlen újítás amit sikerült felfedeznem a programban a kis moziablakok megjelenése volt, azaz egy-egy egység támadásakor egy kis filmet nézhettünk meg korhű ruhákba öltözött katonák szereplésével. Valószínűleg valamilyen kosztümös kalandfilmből szedhették ki ezeket a részeket, mert kötve hiszem, hogy ennek a programnak a kedvéért fogadtak volna fel néhány száz stratégát. Ezen kívül sajnos nem tudom megállapítani, hogy mennyivel nyújtott többet a program ezernyi vetélytársánál, így ennek eldöntéséhez előbb meg kell várni a megjelenést.

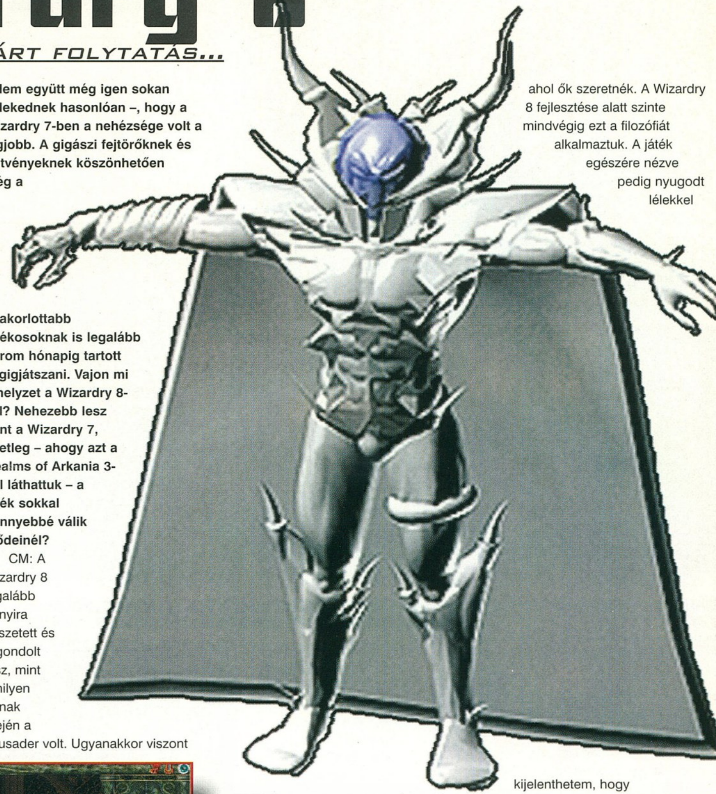


Várható megjelenés: ‘97 ősz, Win95

Del

Wizardry 8

KÉSZÜL A VÁRVA VÁRT FOLYTATÁS...



Aki kicsit is valamirevaló szerepjátékosnak tartja magát, az biztosan hallott már a Wizardry sorozatról. Az utolsó – hetedik – epizód lassan már több mint 3 éve megjelent, és azóta nagy a csönd Sirtech-ék házatáján Wizardry ügyben. Igaz, ez év tavaszán megjelent a Nemesis, ami ugyan Wizardry kalandnak volt kikiáltva, de az igazat megvallva nem sok köze volt az eredeti Wizardry-hoz. Az E3-n aztán úgy gondoltuk szerencsét próbálunk és utánanézünk, van e valamilyen hír a folytatásról. Szerencsénk volt, és így néhány perc erejéig sikerült elbeszélgetnünk Charles Miles-szal, a Wizardry 8 project manager-ével. A következő pár oldalon olvasható interjú abszolút exkluzív, mondhatjuk úgy is, hogy az első interjú amit Mr. Miles Wizardry 8 témakörben adott. A játék annyira jónak tűnik, hogy szinte biztosan visszatérünk még rá a közeljövőben. Addig is egy kis ízelítő a nyolcadik részből...

PCG: Kétség sem férhet hozzá, hogy a Wizardry 7 minden idők egyik legjobb számítógépes szerepjátéka. A karaktergenerálás, képességeink rendszere, a hangulat és – ami talán a legfontosabb – a játszhatóság majdnem tökéletes volt a maga idejében. Mindemellett úgy gondolom – és az az érzésem velem együtt még igen sokan vélekednek hasonlóan –, hogy a Wizardry 7-ben a nehézsége volt a legjobb. A gigászi fejtörőknek és rejtvényeknek köszönhetően még a gyakorlottabb játékosoknak is legalább három hónapig tartott végigjátszani. Vajon mi a helyzet a Wizardry 8-cal? Nehezebb lesz mint a Wizardry 7, esetleg – ahogy azt a Realms of Arkania 3-nál láthattuk – a játék sokkal könnyebbé válik elődeinél?

CM: A Wizardry 8 legalább annyira összetett és átgondolt lesz, mint amilyen annak idején a Crusader volt. Ugyanakkor viszont nagyon komoly figyelmet fordítottunk arra is, hogy miképpen tehetnénk az egészet könnyebben érthetőbbé, élvezetesebbé új játékosok számára – gondolok itt elsősorban olyanokra, akik nem játszottak egyetlen Wizzardry-val sem korábban. Például a karakterek generálásánál átváltottunk a kockadobálásról egy olyan rendszerre, ahol minden játékos a saját elképzelései szerint oszthat el az egyes tulajdonságok között bizonyos mennyiségű pontot. Ez a rendszer könnyebben érthető az új játékosok számára, és a tapasztaltabb kalandozók sem panaszkodhatnak, hiszen így karaktereik pontosan azokon a területeken lehetnek erősek, ahol ők szeretnék. A Wizardry 8 fejlesztése alatt szinte mindvégig ezt a filozófiát alkalmaztuk. A játék egészére nézve pedig nyugodt lélekkel kijelenthetem, hogy semmit sem tettünk könnyebbé, legfeljebb úgy alakítottuk a dolgokat, hogy még élvezetesebbé váljanak...

PCG: A Wizardry 7 GOLD kiadásában helyet kapott egy beépített HELP rendszer is, mely mindannyiunk egybehangzó véleménye szerint úgymond „megölte" a játékot. Tervezitek hasonló súgó-rendszer beépítését a Wizardy 8-ban is?

CM: Nos, ebben az esetben örömmel jelenthetem, hogy a Wizardy 8-ban nem lesz olyan beépített hint-rendszer, mint amilyennel a Wizardry 7 GOLD kiadásában találkozhattatok. Azt szeretnénk, ha a játékosok igazán beleélnék magukat a Wizardry

világába és annak problémáiba, ezt pedig nem tudjuk úgy elérni, ha mindenki tudja, hogy a fejtörők és nehézségek megoldása mindössze egy gombnyomásnyira van. Ahogy te is mondtad az előbb, ez megölheti a játékot.

PCG: A Wizardry 7 elején a program felkínálta a lehetőséget, hogy karaktereket hozzunk át a

hatos részből. Megtehetjük mindezt a nyolcadik részben is, azaz lehet a Crusader-ből karaktereket átvinni a Wizardry 8-ba? Amennyiben igen, úgy az áttranszportált karakterek felszerelési tárgyaikat is megtarthatják az új epizódban?

CM: Igen, lehetőség lesz akár a Crusader-ből, akár a Wizardry GOLD-ból karaktereket átvinni a nyolcadik részbe. Valószínűleg arra is lehetőséged lesz, hogy ha nem is az összes, de néhány felszerelési tárgyat megtarthass. A kerettörténet mindenesetre remek magyarázattal szolgál majd arra nézve, hogy embereid miért is vesztették el szeretett fegyvereiket... :)

PCG: Néhány szó a számokról. Terveitek szerint meddig fog tartani, míg valaki végigjátssza a programot? Tudnál mondani nekünk valamit az NPC-k (Non-Player Character) és a varázslatok számáról?

CM: Nem tudok konkrét számot mondani, hogy hány óráig tart végigjátszani a Wizardry 8-at. Ez mindig az adott játékostól függ. Én például ismerek olyan embert, akinek egy apró cheat segítségével sikerült alig hat óra alatt végigjátszania a Bane of the Cosmic Forge-ot. Mondjuk inkább azt, hogy a Wizardry 8 is legalább akkora lélegzetű játék lesz, mint amilyen a Crusader volt.

Egyébként körülbelül ugyanannyi varázslat lesz az új epizódban is, mint a Wizardry 7-ben, habár maguk a varázslatok az új harcrendszer hatására egy kicsit megváltoztak. Az NPC-k számáról sajnos nem nyilatkozhatok, ez ugyanis egyelőre még titkos információnak számít.

PCG: Tudnál nekünk mondani valamit a történetről? Gondolom a sztori ott kezdődik, ahol a Wizardry 7-nek vége lett. A Wizardry 8-ban le tudjuk végre győzni a gonosz Dark Savant-ot? Lehetőség lesz többféle befejezésre is?

CM: Igen, a történet pontosan onnan kezdődik, ahol a Wizardry 7 befejeződött. Az Astral Dominae a Dark Savant-é, és ez úgyszólván felfoghatatlan hatalommal ruházza fel őt. Természetesen a Wizardry hagyományoknak megfelelően többféle befejezésre lesz módunk, sőt, külön érdekesség, hogy a játék kezdete is változhat attól függően, hogy miképpen sikerült befejezned a Crusader-t.

PCG: David W. Bradley egyike volt a legfontosabb kulcsembereknek a korábbi Wizardry játékok fejlesztése alatt. Amennyire mi tudjuk, Bradley úr elhagyta a Sirtech-et, és jelen pillanatban az Origin-nél dolgozik. Igaz ez, vagy az előbb leírtak ellenére ő is kiveszi a részét a Wizardry 8 fejlesztéséből?

CM: Dawid Bradley valóban dolgozott korábbi Wizardry-kon, de mostanában már más területeken kamatoztatja tehetségét (ahogy például te is említetted, az Origin-nek is csinált egy játékot). A kérdésedre válaszolva, ő nem tagja a Wizardry 8 csapatnak, de az igazat megvallva ez a project jó pár olyan emberrel készül, akiknek sokkal komolyabb Wizardry-s múltja van, mint David Bradley-nek...

PCG: Tervezitek, hogy animációkat esetleg FMV részeket tesztek a játékba? A renderelt vagy a kézzel rajzolt animációkat kedvelitek inkább?

CM: Igen, lesz néhány animáció a játékban, főleg a fontosabb események illusztrálására. Valójában éppen most láttam a bevezető animációt, igazán lenyűgöző. A Dark Savant nagyon ijesztően néz ki!

PCG: Tervezitek, hogy megváltoztatjátok a harcrendszert? Továbbra is körökre osztott lesz, vagy egy teljesen új, manapság olyannyira divatos, real-time harcrendszert dolgoztatok ki a Wizardry 8-hoz?

CM: A harcrendszer továbbra is körökre – pontosabban inkább fázisokra – osztott, akárcsak a Crusader-ben, habár az új részben a csata felépítése egy picit mégis megváltozott. A szörnyek például már nem a semmiből tűnnek elő, hiszen látod, és akár már a távolból is megtámadhatod őket. Természetesen ők is megtámadhatnak téged, ha egyszer észrevesznek. Ez azért lényegesen megváltoztatja egy csata körülményeit. Sajnos egyelőre nem mondhatom el az összes részletet ezzel kapcsolatban, de annyit azért mégis elárulhatok, hogy a Wizardry 8-ban nem csupán „első soros” és „hátsó soros” karaktereid lehetnek, hanem kedved szerint akár oldalirányba is

elhelyezhetsz embereket. Ennek köszönhetően egy egész sor új taktikára lesz szükség egy csata megnyeréséhez…

PCG: Véleményed szerint mi a legfontosabb különbség a Wizardry 7 és 8 között?

CM: A legkézenfekvőbb különbség a Wizardry 7 és a Wizardry 8 között, hogy az utóbbinak egy valódi 3D rendszere lesz. A másik hasonlóan fontos különbség, hogy elég komolyan megváltoztattuk a „Személyiség" jelentőségét a játékban. A Wizardry 7-ben a „Személyiség" mindössze egy volt a

statisztikák közül. Általában az NPC-kel folytatott beszélgetéseknél volt jelentősége, de azon kívül nem sok szerepet kapott. A Wizardry 8-ban a „Személyiség" azt határozza meg, hogy az adott karakter miképpen reagál az eseményekre a játék alatt. Karaktereid ahelyett hogy csöndbe maradnának, folyamatosan beszélgetnek, és nem igazán rejtik véka alá gondolataikat az éppen aktuális helyzettel kapcsolatban. A „Személyiség" értéke határozza meg, hogy mire miképpen reagálnak. Egy kifinomult Lord szarkasztikus megjegyzéseit, vagy egy mogorva Lizardman összefüggéstelen gondolatait hallgatva úgy érezheted, a csapatod igazán „él".

PCG: Tervezitek, hogy a játékba 3D gyorsítókártya támogatást is építetek? Erről jut eszembe, a régi, jól bevált módon mozoghatunk (90 fok jobbra, balra), avagy a mozgás teljesen szabad lesz a Wizardry 8-ban (akárcsak a Quake-ben)?

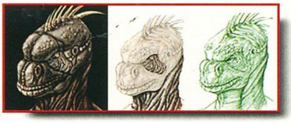
CM: Igen, tervezünk 3D támogatást, sőt, nem kizárt, hogy csak 3D-s gyorsítókártyával fog futni a program. Egy teljesen új 3D rendszert készítettünk a játékhoz, és ennek segítségével olyan dolgokat is meg tudunk csinálni, amire eddig nem volt lehetőségünk. Egészen egyedi dungeon-ök és különleges effektek

lesznek a Wizardry 8-ban! A mozgás – csakúgy mint a Quake-ben – teljesen szabad lesz, habár nem kizárt, hogy egy extra opció gyanánt beépítjük a régebbi Wizardry-kban már megismert „lépésről-lépésre" mozgást is.

PCG: Igazán szeretnénk többet is megtudni a Wizardry csapatról. Hányan dolgoztok a grafikán, a design-on és magán a programon?

CM: A csapatunkat teljesen eltérő háttérrel rendelkező emberek alkotják.

Néhányan már 1981 óta a Sirtech-nél, azon belül pedig Wizardry-k készítésén dolgoznak, mások a



Jagged Alliance-en és a Nemesis-en munkálkodtak. Emellett van nálunk néhány ifjú tehetség is. Mindig változik, hogy ki éppen min dolgozik, vannak akik elhagyják a projectet, mások csatlakoznak hozzá, így a Wizardry csapat pontos létszámát nehéz lenne meghatározni. Most kb. 15-en dolgoznak a játékon.

PCG: Tudom, hogy jelen pillanatban még minden energiátokat a Wizardry 8 köti le, de azért én mégis megkérdezem: tervezitek egy kilencedik rész elkészítését is?

CM: A Wizardry egy folyamatos valami, így szinte biztos vagyok benne, hogy lesz kilencedik rész is. Gondold csak végig, hogy mennyit fejlődött a tudomány mióta az első Wizardry megjelent 1981-ben, és próbáld elképzelni, hogy mire lesz lehetőségünk a jövőben? Ki tudja mi lesz a Wizardry-cal a 21. században…

PCG: Utolsó kérdésem a program megjelenési dátumával kapcsolatos. Van rá esély, hogy a karácsonyi szünetben már a Wizardry 8-cal játszunk?

CM: Nagyon reméljük, hogy a karácsonyi szünetben már játszhatsz a Wizardry 8-al… habár sajnos ez nem '97, hanem 98 karácsonya lesz! Jelenleg 98 ősze (szeptember) a tervezett kiadási dátum. Egy Wizardry elkészítése nagyon komoly feladat, és mi maximálisan biztosak akarunk lenni benne, hogy a lehető legjobbat hozzuk ki belőle!

PCG: A PC Guru minden olvasója nevében köszönjük az interjút!

Del

Incubation

WOLFGANG WALK VÁLASZOL

Az Incubation-ről már olvashattatok a múlt havi E3 beszámolóban, de úgy gondoltuk, ez a játék megérdemli, hogy külön odafigyeljünk rá. Az E3 forgatagában sikerült néhány szót váltanunk Wolfgang Walk-kal, a program termékmenedzserével, és így a következő pár oldalon a vele folytatott beszélgetés egy részét olvashatjátok.

PCG: Végül is mi az Incubation kerettörténete?

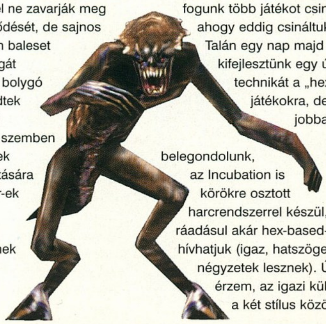
WW: Nos, valami újszerűt szerettünk volna alkotni, eltérőt a szokásos „gonosz idegenek megtámadták a bolygónkat" sémától. Éppen ezért az Incubations-ben az emberi faj az idegen, és tulajdonképpen az ellenfeleink a bolygó eredeti lakói. A történet szerint a Chromos bolygóról telepesek érkeztek erre a mindezidáig érintetlen világra, és létrehoztak egy békés kutatóbázist Scay Hallwa néven. A bázis körül építettek egy energiagátat, hogy jelenlétükkel ne zavarják meg az őslakosok fejlődését, de sajnos egy szerencsétlen baleset következtében a gát leomlott, és így a bolygó lakói megfertőződtek egy olyan emberi vírussal, amellyel szemben teljesen védtelenek voltak. A vírus hatására a békés Scay'Ger-ek vérengző szörnyetegekké alakultak át, akiknek egyetlen célja a telepesek és a kolónia elpusztítása volt. A chromosi telepeseknek sikerült leadniuk egy segélykérő jelzést, és így elindulhatott egy kommandóscsapat a kolónia megmentésére. A játékos ezeket a tengerészgyalogosokat irányíthatja, feladata pedig különböző küldetéseken keresztül Scay Hallwa evakuálása lesz.

PCG: Kapcsolódik ez a történet valahogy a Battle Isle sorozat történetéhez?

WW: Igen, a Batlle Isle 3 főhőse, Lark Urelis Scay Hallwa parancsnoka. Emellett persze rengeteg ismerős szereplő és utalás is felbukkanhat a játék alatt, de ezek egyelőre még maradjanak titokban.

PCG: Az Incubation nagyon messze esik az eredeti Battle Isle recepttől. Vajon ez azt jelenti, hogy nem lesz több hagyományos „hex-based" (hatszög-alapú) Battle Isle játék?

WW: Hát az biztos, hogy úgy nem fogunk több játékot csinálni, ahogy eddig csináltuk őket. Talán egy nap majd kifejlesztünk egy új technikát a „hex-based" játékokra, de ha jobban belegondolunk, az Incubation is körökre osztott harcrendszerrel készül, ráadásul akár hex-based-nek is hívhatjuk (igaz, hatszögek helyett négyzetek lesznek). Úgy érzem, az igazi különbség a két stílus között, hogy az Incubation-ben inkább taktikáznunk kell, míg a Battle Isle-ban egy átfogó stratégiát kellett kitalálnunk. Itt nem kell tankokat irányítani, az utánpótlásra vagy a frontvonalakra gondolni, hiszen mindenki részt vesz az akcióban.



PCG: Úgy kezdtétek el csinálni az Incubation-t, mint egy új Battle Isle játék, vagy csak később kapcsoltátok össze az ötletet a sorozattal?

WW: Először jött az ötlet, aztán rájöttünk, hogy ezt a játékot legjobban körökre osztott harcrendszerrel lehetne megvalósítani. És ha már a körökre osztott harcrendszernél tartottunk, akkor miért ne lehetett volna az egészet a Battle Isle univerzumban csinálni? Így aztán összekötöttük a kettőt.

PCG: Voltak más játékok is, amelyek hatással voltak az Incubation kialakulására?

WW: Persze, de igazából nem számítógépes, hanem inkább táblás játékokra gondolok. Rengeteg japán társasjátékot próbáltunk ki, és talán mindegyikből sikerült ötleteket meríteni. A legnagyobb hatása azonban kétségtelenül a Warhammer táblás verziójának volt.

PCG: Mi volt a fő cél, amit szerettetek volna elérni az Incubation-nel?

WW: Talán a legfontosabb dolog, hogy a körökre osztott stratégiáknak szerettünk volna egy új arcot adni. Nem akartunk egy hagyományos stratégiai játékot csinálni telefonkönyv méretű gépkönyvvel vagy egy olyan irányítással, amelyet hónapokig tart megszokni. Az akcióra szerettük volna helyezni a hangsúlyt, ezért csináltunk egy olyan irányításrendszert, ami nagyon könnyen átlátható, jól kezelhető és nem kell a megértéséhez folyton a gépkönyvet bújni. A beépített help-rendszer segítségével menet közben is bármiről – legyen az egy fegyver vagy éppen az ellenfél egyik harcosa – megtudhatjuk a legszükségesebb információkat. És ami még nagyon fontos, hogy ellenben más körökre osztott stratégiákkal, itt nem arról szól a

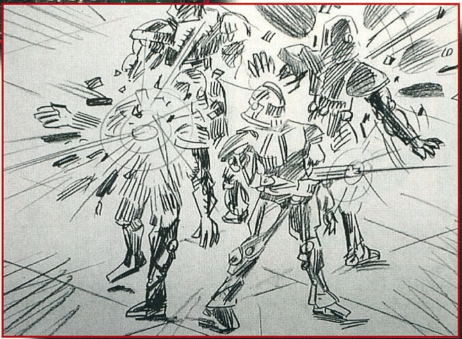
dolog, hogy mind a tíz katonámnak megmondom, hogy mit csináljon és aztán végignézem az akciót. Az Incubation-ben ugyanis ahogy kiadsz egy parancsot, azon nyomban láthatod az eredményét is.

PCG: Egy bevetésen egyszerre maximum hány emberünket irányíthatjuk?

WW: Bizonyos okok miatt úgy döntöttünk, hogy a játékos soha nem irányíthat többet tíz vagy tizenkét embernél. Az egyik meghatározó ok amiért így döntöttünk, a sebesség. Minden katona körülbelül 100 poligonból épül fel, és akkor még nem beszéltünk a szörnyekről. Ha a képernyőt megtöltenénk 20 katonával és 30 idegennel, ez értelemszerűen igencsak lelassítaná az akciót.

PCG: Az akció mellett néhány RPG jellemző – mint például katonáink tulajdonságai és képességei – is helyet kapott a játékban. Mennyire fontosak ezek valójában?

WW: Ezeket az ötleteket is a táblás szerepjátékokból merítettük. Szerintem ez a játék egyik nagyon fontos tulajdonsága, hiszen így embereink fejlődhetnek, profibbá és erősebbé válnak, talán mondhatjuk azt is, hogy ezáltal jobban megismerjük, jobban megszeretjük őket. Ha elvesztünk valakit a csapatunkból, akkor azt csak egy zöldfülűvel pótolhatjuk, akinek idő kell a beilleszkedésre. A későbbi küldetésekben pedig igencsak hiányozhatnak a tapasztalt harcosok…



PCG: Az Incubation ugyanazt a 3D engine-t használja, mint az Extreme Assault. Mondanál valami bővebbet erről a rendszerről?

WW: A rendszer lelke egy „Charisma" névre hallgató program, amely lényegében 3D Studio-ban készített animációkat importál a játékba. Függetlenül működik a fő 3D programtól, viszont szinte minden tőle függ, hiszen ő mondja meg a fő rendszernek, hogy az animációk hogyan működjenek az adott környezetben. Ennek a megoldásnak köszönhetően nagyon odafigyelhetünk a részletekre, így például egy harcos válla a hosszas igénybevétel hatására megroggyan, és ekkor már közel sem néz ki annyira elszántnak. Ezt persze a játékos lehet, hogy észre sem veszi, de pont ezek azok az apró részletek, amelyek igazán realisztikussá tesznek egy játékot. Szerencsére a Charisma tökéletesen alkalmas ennek a feladatnak az ellátására, és így a játékba épített rengeteg animáció ellenére az Incubation igen meggyőző sebességen fut.

PCG: Mi volt a fejlesztés alatt a legnehezebben megoldható probléma?

WW: Nem is annyira a technikai problémákat emelném ki, inkább azt, hogy nagyon nehéz volt mindent úgy megvalósítani, ahogy azt eredetileg elterveztük. A programozók egyik legnagyobb feladata mindvégig az volt, hogy az akciórészeket a lehető leglátványosabbra csinálják. Andreas (az Incubation fő programozója) majdnem egy évig dolgozott például a kameramozgáson. Az eredmény egy nagyon intelligens rendszer, a segítségével mindig azt láthatod, amit tényleg látnod kell. Rengeteg feszültséget hoz a játékba, amikor például egyik embered kinyit egy ajtót, és ekkor a kamera szinte az ő szemszögéből mutatja az eseményeket, ezzel is növelve a felfedezés izgalmát. Ugyancsak jó ötletnek tartom, hogy amikor a Scay'Ger-ek körében egy szörny egyik katonánk látómezejébe lép, a kamera a szörny fejébe kerül és így láthatjuk, hogy mit lát a szörny belőlünk. Persze ezek után azt is megcsodálhatjuk, ahogy embereink elkezdenek lőni ránk, azaz valójában a szörnyre. Nagyon látványos. Vagy például ha valamelyik emberünket csata közben előléptetik, a kamera őt is külön „megünnepli". Persze, az az érzésem, nagyon kell vigyáznunk az ilyen nézetekkel, mert így esetleg a játékos idővel megszokhatja őket, és aztán ha egyszer valami tényleg komoly és fontos dolog történik, akkor annak már közel sem lesz annyira drámai hatása. Ráadásul a nézetek állandó váltogatása esetleg túlontúl megzavarhatja a játékost. Még nem tudjuk, hogy mely nézetek maradnak a végleges verzióban, de azt már most is megígérhetem, hogy ami benne marad, az nagyon látványos és sokszor ijesztő lesz…

PCG: Gondolom egy rakás „menj és ölj meg mindenkit" küldetéssel találkozhatunk a játékban, de vajon lesznek más típusú bevetéseink is?

WW: Nem ritkán a feladat egy központi szörny legyőzése lesz, de ahhoz előbb több tucat apróbb idegenen kell keresztülverekednünk magunkat. Előfordulhat például olyan küldetés is, hogy egy csapdába esett tudóst kell kiszabadítanunk a komplexum egyik részéből. A küldetések általában a történet alakulásától függnek. Adott egy központi szál, de ez persze elágazhat. Egy végigjátszás 22 küldetésből áll, de ha mind a 34 küldetést teljesíteni szeretnéd, bizonyos pontokról újra

kell kezdened a játékot. A történet alapjaiban véve mindig ugyanaz, de az elágazások kis mértékben mindig változtathatnak rajta.

PCG: Tudnál nekünk mondani valamit a programban használt mesterséges intelligenciáról?

WW: Mivel történetünkben az idegenek nagyon betegek, semmi más nem hajtja őket, mint hogy elpusztítsanak minden emberi teremtmény, akivel csak találkoznak. Meglehetősen zavarodottak, és addig fognak a katonáid felé menetelni, ameddig csak el nem érik és darabokra nem cincálják őket. Szorult helyzetben vagy, nem is annyira az idegenek intelligenciája, hanem inkább a számuk miatt. Ellenfeleid nagyon betegek és ezért nagyon agresszívek. Soha nem fogják feladni – igazából nem is tudnak visszavonulni, mivel abszolút nem érdekli őket az életük. Lehet, hogy ez egy kicsit bonyolultabbá teszi a helyzetet, mint ahogy azt eredetileg gondolnád, hiszen ismerve a mozgásukat, aknákat és egyéb akadályokat helyezhetsz el a feltartásukra. Lehet, hogy az adott pálya megoldása nem is annyira a harc egy olyan összecsapásban, ahol nem nyerhetsz, hanem inkább az intelligenciádat felhasználva csapdába csalni az őrült teremtményeket.

PCG: Lehet az Incubation-t egyszerre többen is játszani?

WW: Természetesen lehet, egyszerre maximum négyen játszhatnak ugyanazon a gépen vagy tetszőleges hálózaton. Beépítettünk egy olyan funkciót is, ahol email-en keresztül lehet majd játszani – pontosan úgy, ahogy régen a sakkot játszották levélben. Az Internet-es játékról még nem nagyon tudok nyilatkozni, egyelőre keressük a lehetőségeket és a megoldásokat. A multiplayer játékok egyébként elsősorban deathmatch partik lesznek, azaz ki öli meg először a többieket. Emellett valószínűleg beépítünk egy jól bevált „capture the flag" opciót is.

PCG: Milyen fegyverekkel és felszerelési tárgyakkal találkozhatunk a játékban?

WW: A rengeteg hagyományos fegyver – mint például a lézerpuska – mellett lesz a játékban néhány egészen egyedi gyilkoló eszköz is. Összesen 12 fegyver közül választhatunk, de általában minden fegyver különböző üzemmódokba kapcsolható. A lángszóró például átállítható „szőnyeg" üzemmódba, és ilyenkor egy folyamatosan égő tűzfalat lő ki magából. Emellett körülbelül 20 féle egyéb felszerelési tárgy szerepel az arzenálunkban.

PCG: Limitáljátok az egységek számát egy multiplayer játékban?

WW: Úgy gondolom, ha egyszerre négyen játszanak, akkor nem lenne igazán szerencsés, ha mindenki tíz katonát irányítana. Nagyon lelassulna az egyes körök között eltelt idő, és így akár unalmassá is válhatna a játék. Gondolkodunk egy időlimit bevezetésén is, hogy ezzel is gyorsabb lépésekre ösztökéljük a játékosokat.

PCG: Az egyszemélyes játékban felfejlesztett karaktereinkkel is játszhatunk majd barátaink ellen?

WW: Ennek elméletileg nincs semmi akadálya, mindenki elmentheti egy floppyra kedvenc hőseit, hogy aztán bármelyik barátjával összemérhesse erejét. Persze lesznek olyan összecsapások is, amikor mindenki egyenlő feltételekkel indul, de még egyszer szeretném hangsúlyozni, annak a lehetősége sincs kizárva, ha valaki esetleg tapasztalt harcosokkal szeretne játszani.

PCG: Lesznek kifejezetten a multiplayer játékokhoz kialakított pályák? Tervezitek egy pályaszerkesztő kiadását?

WW: Természetesen lesznek kifejezetten multiplayer pályák, hiszen nagyon kell ügyelnünk arra, hogy a játékosok egyenlő feltételek mellett induljanak. Ez a normál pályákon nem mindig valósulhatna meg, de ha valaki ezeken szeretne a barátai ellen játszani, ezt is megteheti. Pályaszerkesztőt egyelőre még nem tervezünk kiadnia a programhoz, de végül is ez sem kizárt.

PCG: Tervezitek küldetéslemezek kiadást a programhoz?

WW: Nos, ez igen valószínű, mivel az engine annyira jó, hogy igazán kár lenne ennyiben hagyni a dolgot. Talán egy új történet ugyanazokkal a szereplőkkel, ki tudja? Esetleg a „Visszatérés a Scay-ra" címmel… igen, ez egész jól hangzik…

PCG: Ezek szerint folytatódik a Battle Isle sztori?

WW: A válaszom egyértelműen igen. Hogy mi lesz a következő Battle Isle játék arról még nem beszélnék, de azért szeretnék megnyugtatni mindenkit, lesz folytatás…

PCG: A PC Guru összes olvasója nevében köszönjük az interjút.

WW: Én köszönöm.

Del

Total Annihilation

VAJON TÉNYLEG JOBB LESZ, MINT A COMMAND & CONQUER?

Az augusztusi PC-GURU hasábjain olvashattatok egy rövid ismertetőt erről a programról, ami méltánytalanul nem került még idáig reflektorfénybe. Egyes nyugati

magazinok már úgy említik, mint a „realtime stratégiai játékok következő generációját”, célozva ezzel a Command and Conquerre. De lehet-e fokozni a C&C őrületet? Igen, lehet! Jobb játékkal.

Az első változás az, hogy a játék 3D rendszert kapott. Ez nagy hátrány lehetne, de a fejlesztők ügyes trükkel kikerülték, hogy lassú legyen a kód. A nézet felülnézeti, viszont az egységek teljes 3D-s objectek, csakúgy mint a fák, a kövek és egyéb tereptárgyak. A térkép is több „szintmélységi információkat is kezel” hogy pontosan megalkothassa a hegyeket, völgyeket, tavakat vagy éppen kiugró sziklákat.

Minden egység és épület polygonból áll, így könnyen látszódik, hogy egyes felszínek hogyan hatnak ki az egységekre: a tank bukdácsol az egyenetlen felszínen, meredek hegyen pedig alaposan próbára teszi a lánctalpait a felkapaszkodás.

A fejlesztőcég a Cavedog amit Ron Gilbert alapított (a Lucasarts és a Monkey Island név gondolom ismerősen cseng mindenkinek – ő volt ezen játékok design-ere), aki most a játék producere. Az alapötlet Chris Taylor agyában született meg, aki maga is C&C rajongó volt.

„1995-ben játszottam a C&C-rel, és rögtön megfogott a játék. Úgy gondoltam, ezt meg kell csinálnom! Pont befejeztem a Triple Play Baseball programozását az EA-nak, kiléptem, és szerveztem egy találkát Ron-nal. Onnan minden simán ment. Más cégek C&C-t csinálnak szép grafikával, mi viszont a saját verziónkat szerettük volna létrehozni ebből a nagyszerű ötletből, az egészet egy következő szintre emelni.”

„Milyen érdekességet említenél meg a játékkal kapcsolatban?”

„Azt szerettem volna, például, hogy ha a tank elfordítja a tornyát, akkor pontosan abba az irányba nézzen amerre lőni fog, és a lövés természetes módon viselkedjen. Ha egy ágyú lő, ott van csőtorkolat tűz, kis füst. Minden részletet bele akartam sűríteni, még a szélirányt is figyelembe veszi a program, hogy a füstöt a megfelelő irányba fújja.

Amikor ezt csináltuk még nem tudtuk, hogy ez jó dolog-e vagy sem, de amikor megvoitunk vele, tudtuk, hogy ez nem elég- a játékosok jobb játékot akarnak nemcsak jobb grafikát vagy effekteket.”

„A 3D-s rendszert hogyan tudtátok kihasználni ennek érdekében?”

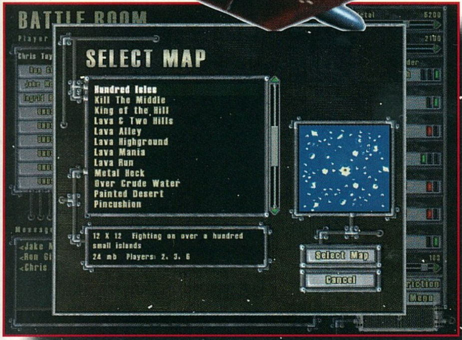
„A terepnek 3D-s magassági térképe van, ami szerepet játszik a játékban is. A domb tetején egy ágyús egység sokkal erősebb és messzebbre lő, valamint egy bázist is könnyebb megvédeni, ami a hegy tetején van. A terep befolyásolja a láthatóságot, így a hegyek felett nem látsz át. Küldjél viszont egy felderítőt a hegy tetejére, és máris messzebb látsz, mintha csak körbejártad volna a hegyet. Természetesen az options képernyőben mindezt ki lehet kapcsolni, és lehet akár a Warcraft vagy a C&C térképezési módszereivel is játszani. Kétfajta fegyverünk van, egyik a sugárfegyver, aminél a célnak láthatónak kell lennie, a másik az ágyús fajta, aminél figyelembe lehet venni a lövés szögét és a gravitációt is. Így ha pl. egy hajó lő fel a hegy tetejére egy ágyús fegyverrel, annak sokkal közelebb kell lennie a hegyhez, mint a hegy tetejéről ágyúval lövöldöző ellenfelének. A kövek, a fák vagy a rossz terepviszonyok elrejthetik a célpontodat – így a bázisépítésnél is már elkezdődhet a stratégiázás. A meredek terep kihat az egységek sebességére, egyes kerekes vagy lánctalpas egységek nem tudnak

minden dőlésszögű hegyre felmenni-visszacsúsznak. Még a víznek is van mélységinformációja- a nagyobb hajók nem közelíthetik meg a homokos partot- csak mély vízben közlekedhetnek, vagy csak a sziklás part mentén jöhetnek szárazföld-közelbe. A tankok átkelhetnek a homokos fövenyen, vízbe is mehetnek, de nem fognak átúszni a túlpartra."

A nehézségekről Chris Taylor csak ennyit mondott:

„A fejlesztés elején a játék 3D modelljei nagyon egyszerűek voltak. Egyértelmű volt, hogy mindenre kiterjedő figyelemmel kell a modelleket megalkotnunk, így olyan programot írtunk, amivel össze lehetett kötni a tárgyakat, és a játékban manipulálni. Egy script nyelvet is terveztem, ami az object minden részét külön- külön tudta kezelni. Akkor még nem láttuk mekkora sikere lesz ennek az ötletnek a játékban. Elkezdtük a tank tornyait forgatni, a tankcső visszalökését szimulálni. A korlátlan lehetőségek beindították a grafikusaink agyát, mert hamarosan egy Pók Tank mászott át a képernyőn, az épületek életre keltek, és még a robot is úgy tüzelt, hogy megállt, hátranyúlt és elővett egy puskát, amivel megpörkölte a közelben haladó ellenséget."

A játékban minden félnek extra egységei vannak, így kétszer is végig lehet játszani a játékot, másodszorra az ellenfél oldalán. Nem lesz az egész stratégia olyan könnyen kiszámítható, mint a Red Alert-ben: két egymással szemben álló tankhadosztály győzelme vagy veresége még nem dől el a csata előtt (pl. sok nagy tank lenyomja a kis tankokat). A stratégiában sokkal több minden szerepet játszik, mint amit eddig bármilyen játékban láthattunk.



Minden egyes lövésnek megvannak a jellemzői, honnan, milyen szögből lövik, milyen az időjárás, a lövést eleresztő egység hányszor volt már csatában, a célpont mozog-e és egy kis véletlen is bele van keverve a dologba. Egy veterán egység például mozgó tankból sokkal pontosabban tudja ágyúcsövével követni a mozgó célpontot, mint a zöldfülű.

Az egységek megalkotásához három dolgot kell figyelembe vennünk: az időt (mennyi idő alatt készül el), az energiát és a fémkészletünket. Ez utóbbit bányászásból, illetve szétlőtt egységekből nyerjük. Energiát a generátoraink termelik, a naperőművek, szélerőművek (az időjárástól függően), geotermális vagy a fúziós reaktorok. A zöldek ne olvassák tovább: a bolygófelszín tetejét is fel lehet tépni, így a bokrok és fák energiáit is el lehet szívni. A fölös energiák tárolására külön épületeket is fel kell majd húznunk. Ezekből a nyersanyagokból építhetünk olyan egységeket, mint a kétéltű jármű, ami a tengerfenéken lopakodva halad előre, majd fel-felbukkanva kikémlelhet, megnézni, mit is csinál az ellenség. Vagy olyan repülőt is építhetsz, amelyik pókbombát ejt az ellenség központi épületére.

A játékban a különböző felszíntípusok nem csak szemet-gyönyörködtetők, hanem a játék kimenetelére is hatással vannak, így pl. a marsi vagy holdas felszínen a gravitáció befolyásolja az ágyús fegyverek lövését.

A gyártásban nemcsak egy egységet építhetünk egyszerre, hanem több egység gyártására is kiadhatjuk a parancsot, így nem kell mindig megvárni, mikor lesz kész az egység, hogy a következő gyártását elindíthassuk. Ugyanígy csata közben is kiadhatjuk az egységünknek a következő célpontot, a SHIFT gomb lenyomásával. Így az egység a dolga befejeztével elindul új célja felé. Speciális parancsokat is adhatunk, mint pl. hídfőállás megtartása vagy rejtőzködés (akkor sem lő az ellenségre az egységed, ha az mellette megy el, gyanútlanul). Ezen túl szabadon is engedhetjük az egységeinket, akik saját kényükre-kedvükre derítik fel a terepet, azonnal megtámadva az ellenséget, ha meglátják.

Utoljára hagytam két apróságot, ami még tovább emeli a játék színvonalát. Az egyik az, hogy a játék zökkenőmentesen fog futni egy sima P100-ason, 16Mbyte RAM-mal (3D gyorsítókártya nem kell). A másik pedig az, hogy október elejétől amikor megjelenik a játék, hetente egy új egység jelenik meg az interneten. Így a multiplayer játékok soha nem lesznek megunhatóak – lehet hogy az ellenfél oldalán egy eddig még soha nem látott ellenség tűnik fel. Az új egységek behelyezése a programba rendkívül egyszerű lesz: csak be kell másolnunk a megfelelő könyvtárba, és már indíthatjuk is a gyártásukat!

Most már csak az a kérdés, hogy a Total Annihilation egy új dimenziót nyit-e majd a valósidejű játékok világában? Minden bizonnyal. De hogy milyen sikerrel, azt októberben mi is megtapasztalhatjuk!

Masell

Beasts and Bumpkins

FALUSI VITÉZEK A FENEVADAK ELLEN...

Egy maroknyi paraszt vezetőjeként, a semmiből kell virágzó birodalmakat teremtened ebben a programban, hogy teljesítve a harminc küldetést, végül Te lehess a király. Ehhez mindenek előtt fel kell szaporítanod a népességet, és a remélhetőleg elégedett embereket kiokítanod egyre-másra. Mindez persze nem lenne túl izgalmas szörnyek nélkül, akik rendre megtámadják a falu lakóit. Nem is szólva az olykor megjelenő riválisokról...

Az intro után kezdheted is a játékot. Minden küldetésben más és más feladatokat kell teljesítened. Az első néhány küldetés mindössze arra szolgál, hogy bemelegíts. A neheze csak aztán következik.

Az eléd táruló látvány legnagyobb felületén maga a játéktér helyezkedik el. A felső sávban találod a rendelkezésedre álló pénz mennyiségét és a kezelő ikonokat.

A pénzkupacra klikkelve rengeteg hasznos dolgot állíthatsz be, bár erre igazán nem a kezdéskor lesz szükség. Itt adhatod meg a bal oldali oszlopnál, hogy mennyibe kerüljön a tojás, a víz, a kenyér, a tej, a jóféle almabor és mekkora legyen az egyházi adomány

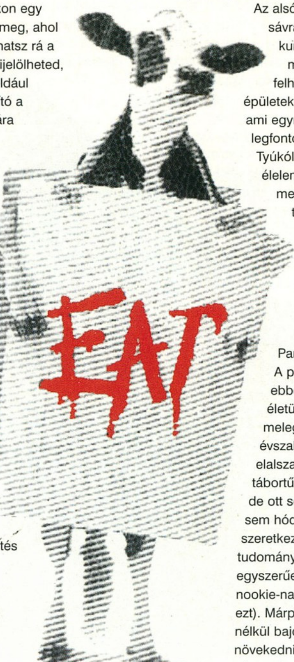
(ami kötelező) és az adó értéke. Azt hiszem mondanom sem kell, hogy az emberek nem túl lelkesek, ha minden pénzüktől megfosztod őket. Meg kell találnod az egyensúlyt az elégedett népesség és a minél magasabb befolyó összeg között. A bal alsó ablakban lévő opciók csak akkor válnak lehetővé, ha már építhetsz börtönt. A parasztjaidban eleve meglévő

bűnözési hajlam könnyen előtör, ha túl nagyok az anyagi terhek, zsúfoltak a városok vagy éppen dúl a pestis. A bűntény lehet káromkodás, lopás, erőszak vagy gyilkosság. Hogy az elkövetőkre milyen büntetés vár tetteikért, azt itt kell beállítanod. Igyekezz igazságos lenni, no és persze gondoskodj a végrehajtó szervről is (lándzsások). A bal oldali ablakban grafikon hegyeket csalhatsz elő a populációról, a lakók lelkiállapotáról, a pénzviszonyokról és a termelésről. Érdemes időről időre átvizsgálni ezeket az adatokat, mert sokat segíthetnek a dolgok átlátásában.

A következő ikon egy apró térképet nyit meg, ahol madártávlatból láthatsz rá a dolgokra és itt is kijelölheted, ki hova menjen például felderíteni. A nagyító a help bekapcsolására szolgál, ami alap állapotban aktív. Ez annyi segítséget jelent, hogy ha valami fölött hosszasabban elidőzöl a kurzorral, megjelenik mi is az. Az összemutató nyilakra klikkelve egy gyors mozdulattal városkád központja, a zászló kerül képbe. A kürttel újra kikérheted a küldetés pontos célját. A kézbe olykor hasznos vagy kevésbé érdekes levelek érkeznek, amiket elolvasás után őrizgethetsz vagy akár el is égethetsz. A lemez ikon alatt találod a játékállás mentésének, töltésének opcióit, sőt a szint újrakezdésére is van lehetőség.

A játéktér jobb felső sarkában mindig látható, milyen évszak van. Ez fontos a gazdaság és a lakosság szempontjából is, hiszen megvan az ideje az ültetésnek, a vetésnek, a szüretnek és a betakarításnak is. Sőt az építkezéseket sem túl jó a téli hidegben bonyolítani, mert a parasztjaid megfázhatnak.

Az alsó szürke sávra vezetve a kurzort megnyílik a felhúzható épületek kínálata, ami egyre bővül. A legfontosabbak.



Tyúkól. Amíg más élelem nincs, megteszi a tojás is.

Parasztkunyhó. A párocskák ebben tengetik életüket. Igaz a melegebb évszakokban elalszanak a tábortűz mellett is, de ott semmiképpen sem hódolnak a szeretkezés tudományának (ők egyszerűen csak nookie-nak nevezik ezt). Márpedig e nélkül bajosan fog növekedni a népesség. Tehát gondoskodj elegendő számú lakóhelyről.

Építők céhe. Itt képezheted az építőmunkásokat, akik jóval

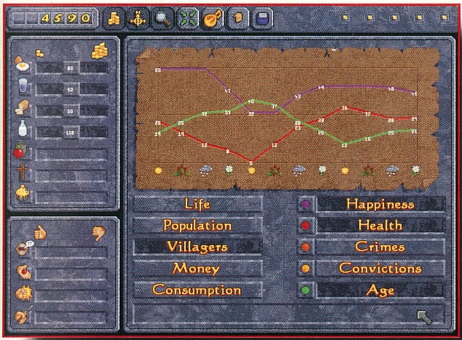
GALÉRIA

Talán ezekből a képekből is kiderül, mennyire más az intro hangulata, mint a játéké. Akik a programot hanyagolják, az introt ne hagyják ki! Van benne fantázia...

gyorsabban dolgoznak mint a közönséges férfiak. Ráadásul ez az épület feltétele a bonyolultabb konstrukciók megépítésének is.

Pékség. Ide hozzák alattvalóid a learatott terményt, amiből fontos táplálék, kenyér lesz. Farm. Amint ez elkészül építhetsz karámokat a teheneknek, akiket fel kell szalagoznod, sőt ide is kell vezetned, mert ezek a tudatlan kérődzők mániákusan annak nyomában baktatnak, aki befogta őket. Én ezt egy kislánnyal szoktam

lebonyolítani, aki fürgén összeszedheti a környező szarvasmarhákat és bevezetheti őket, az ezalatt remélhetőleg elkészülő karámba (ne felejts el ajtót tenni rá!). Miután bent vannak, zárd be a kaput. Vetés. A gabonamező telepítésére szolgáló alapot is az épületeknél találod. Tavasszal kell vetni, hogy a nyári nap melege szép sárgára érlelje a kalászokat, melyet a parasztok összel learatnak. Kút. Az ivóvíz ellátásról gondoskodik. Általában jóval bőségesebb mint a kezdeti pályákon



felbukkanó források. Gyalogosok Céhe. A legegyszerűbb katonákat képzik itt. Ők nem részesülnek a nookie örömeiben, ezért az utolsó férfit még véletlenül se sorozd be. Igaz ki is lehet lépni a céhekből, szóval ahogy gondolod. Templom. Megépítése automatikusan

maga után vonja az „önkéntes" adományok érkezését. Az itt képezhető pap pedig hasznos tagja a társadalomnak. Igazán nem folytatnám az épületek leírását, mert elég egyértelmű, melyik mire való.

A parasztok. Eleinte csupán téblábóló asszonyok és férfiak, kislányok és fiúk állnak a tűz körül, ám amint kiadod az első utasításokat, megindul az élet. Bármelyik alattvalódra ráklikkelve kijelölheted, mi legyen az ő legfontosabb teendője. A férfiak építkezhetnek, a nők fejhetik a teheneket, szedhetik az almát. Mindannyian szüretelhetnek is. A gyerekek nem dolgoznak, de gyorsak,

ezért remek felderítők, igaz a fenevadak előszeretettel vadásznak rájuk. Emellett ügyesen befogják a környéken kószáló teheneket is. A képzett embereidnek kiadható parancs természetesen a foglalkozástól függ. Az öregek már nem csinálnak semmit.

A fenevadak. Nos a kínálat elég vegyes, jöhetnek többek között farkasok, zombik vagy akár gigantikus méretű darazsak is. Ez utóbbiaknak érdemes megkeresni és megsemmisíteni a fészkét, különben nem lesz nyugtunk tőlük. A legtöbb szörny legkedveltebb csemegéje az ifjúság és a fehérnép. A zombik még a teheneket is irtják. A falu lakói automatikusan megtámadják a behatolókat és kővel dobálják őket. A gyerekek menekülnek, éppúgy mint a sebesült parasztok vagy a varázslók. Sok lúd disznót győz alapon azonban lehet nyerni. Az igazi megoldás persze a szervezett katonaság. Egyébként a kődobálós módszer jó az épületek bontására, illetve a nem kívánatos tereptárgyak megszüntetésére (tartsd lenyomva a ctrl gombot és add meg a célt).

Egyebek. Ezen kívül a terepen találhatsz gombákat, kincseket,

löttyöket, varázslatokat és egyéb hasznos dolgokat. Hogy melyik mire jó, megtudod ha kipróbálod...

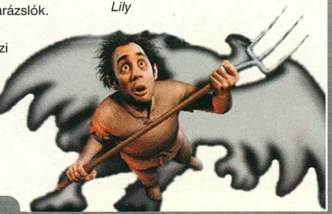
Igazán ennél többet írni a programról szükségtelen. Egyrészt, mert meglehetősen egyszerű az egész, másrészt mert a magyar

kézkönyv meglepően jól sikeredett és kimerítő információt nyújt a legfontosabb dolgokról. Értékelésként mit is írhatnék?! Jópofa az egész, de valami hiányzik belőle. Igaz, jómagam a gyermeteg lelkivilágommal remekül elvoltam vele, de komolyabb embereket nem

hiszem, hogy le tudna kötni. A küldetések kissé nehezen indulnak be, eleinte nagyon kevés az újdonság. Ettől függetlenül a kihívásra nem panaszkodom, nem unatkoztam egy percig sem és sikerült veszítenem is néhányszor. Valahogy az a furcsa,

hogy a fergeteges intro, az összekötő animációk és képek nem illeszkednek a játékhoz, annak kissé bugyuta karaktereihez. Valamelyiket jó lett volna a másikhoz igazítani, mert így az egész olyan, mint egy csíkos tehén.

Lily



INFO

- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Stratégia

- P75
- 20 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Settlers
- Warcraft

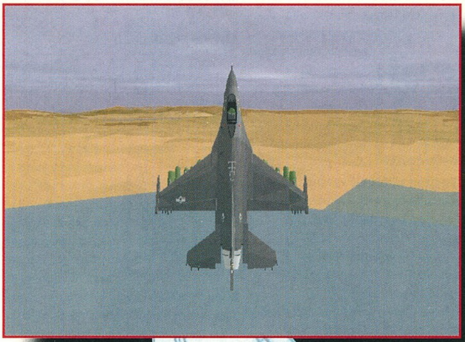
78%

F16

FIGHTING FALCON

Közvetlen ismerőseim körében egyre inkább elterjedt az a felfogás, hogy az első és legfontosabb szempont egy 3D-t használó játék megítélésénél, hogy az adott program fut e valamilyen 3D gyorsítókártyával. Kétségtelen, hogy a 3Dfx csodákra képes, de szerintem azért nem szabad megfeledkeznünk a hagyományos megoldásokra épülő programokról sem, hiszen igazi gyöngyszemek veszhetnek el, ha csak az előbb említett szempont alapján ítélünk. Az az érzésem, keresve sem találhatnék jobb példát előbbi állításom alátámasztására, mint a Digital Integration F16 Fighting Falcon-ja, amely ugyan külsőre valóban nem vetekedhet a különböző 3D gyorsítókártyák által támogatott programok látványával, maga a játék viszont ennek ellenére egyértelműen a legjobbak között szerepel. Igazi, kőkemény F16-os szimulátorról van szó, mondhatnám úgy is, csak profiknak...

A program talán egyik legnagyobb pozitívuma, hogy ugyanarra a rendszerre épül amit először az Apache Longbow-ban, később pedig a Hynd-ban is megismerhettünk. Sokak szerint persze ez inkább negatívum mintsem pozitívum, hiszen ami úgy egy-másfél évvel ezelőtt jó volt, az manapság már nem igazán állja meg a helyét. Erről sokáig el lehetne vitatkozni, szerintem azonban továbbra is ez az egyik legélethűbb rendszer a számítógépes szimulátorok terén. Már az Apache Longbow is azért tetszett, mert az embernek mindvégig olyan érzése volt, hogy valóban ott ül a pilótafülkében és a frontvonal felett repül. A célt tévesztett lövedékek, a közeli becsapódások, valamint társaink ügyködése olyannyira élethű volt, hogy jómagam is hajlamos voltam hosszú percekre elfelejtkezni róla, hogy valójában csak szobám magányában kergetem a terroristák tankjait. Ugyanezt kerestem az F16 Fighting Falcon-ban is, és szerencsére pontosan ez a jól ismert érzés fogadott az első felszállást követően.

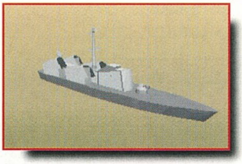


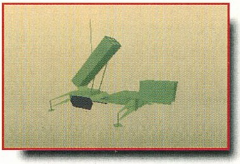
A GRAFIKA

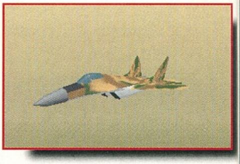
Az F16-tal kapcsolatban a legnagyobb kritika szinte mindig a grafikát éri, amelynek minősége valóban nem hasonlítható egyetlen 3Dfx-es csodához sem. Persze a Hynd megjelenése óta a DI-es fiúk sokat fejlesztettek a látványon, maga a táj például teljesen új köntöst kapott (az ég is különösen szép, bár néhány extra frame-ért cserébe valószínűleg úgyis mindenki igen gyorsan ki fogja kapcsolni ...). A kicsit visszafogottabb grafikai megjelenítésért cserébe igen nagy számú tereptárgyat és egész kellemes sebességet kapunk, úgyhogy nem érdemes búslakodni. Rengeteg város, híd, tank és civil jármű felett száguldhatunk el, és ezek mind mind rendes 3D object-ek, nem pedig csodaszép textúrák, amelyek csak 3000 láb magasból mutatnak jól. Persze ha már a textúráknál tartunk, itt egy picit panaszkodnom kell, mivel a tájon és saját gépünkön kívül szinte minden tereptárgy felülete egyszerű fillezett vektorokból áll. Sőt, had kötözködjek tovább is egy picit. A tárgyak nagy részét a Hynd-ből hozták át, mindenféle változtatás nélkül... Akit viszont mindez nem zavar – mint ahogy engem például abszolút hidegen hagy –, az nagyon fogja élvezni már szimplán a repkedést is, hát még amikor a csata hevében a közelében repkednek a lövedékek. Külön érdemes odafigyelni egy ellenséges repülőtér életére, hogy a

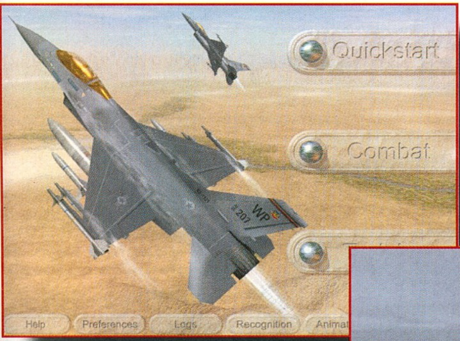
GALÉRIA

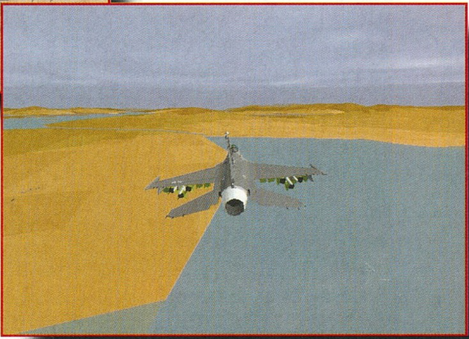
Érdemes megfigyelni, hogy amíg saját F-16-osunkon a különböző felségjelzések mellett akár még a HUD-ot is remekül ki lehet venni, addig a többi tereptárgy meglehetősen egyszerű textúrázással készült...











repülőgépeken kívül mennyi kisegítő jármű tevékenykedik a környéken. Nem csupán egyetlen kifutópályát és egy irányítótornyot találhatunk a térképen jelzett helyen, hanem többnyire egy egész hangárkomplexumot tartálykocsikkal, valamint egy rakás mozgó és fix védelmi állással. Pontosan ettől lesz olyan fantasztikus a program hangulata...

A hanghatások

A játék zenéjével nem szeretnék sokat foglalkozni, olyan amilyen, az igazat megvallva nem is emlékszem rá. Egy szimulátornál úgyis első lépésben kikapcsolja az ember, úgyhogy nincs túl nagy jelentősége. Annál fontosabbak viszont a hanghatások, és szerencsére azokkal minden a legnagyobb rendben van. Mondhatnám úgy is, hogy lenyűgözőek, hiszen a lehetőségekhez képest szerintem tökéletesen adják vissza egy modern légiharc hangulatát – már amennyire én ezt meg tudom ítélni Top Gun-on és CNN-en nevelkedett műveltségemmel. Az biztos, hogy a pilótafülke hangjai igen meggyőzőek, talán a legjobbak amiket valaha is hallottam. Igaz, erre most mindenki joggal mondhatja azt, hogy „ugyan már, ez is csak csipog úgy mint a többi". Lehet. Nekem mégis jobban tetszik, ráadásul társaink rádióüzenetei még élethűbbé teszik a hatást. Bármit csinálhatunk, valamilyen hangmagasságon úgyis csipogni fog valami, és ettől tényleg olyan érzése lesz az embernek, hogy itt tényleg lemodelleztek egy valódi F16-ost. Nem csak akkor szólalnak meg a műszerek ha zuhanunk, esetleg egy rakétát lőttek ki ránk, hanem szinte mindig jeleznek valamit. Helyenként csak búg valami, helyenként pityeg, helyenként pedig mintha zakatolna (na jó, ez az utolsó lehet, hogy a futómű volt...). Tényleg fantasztikus. Ha közel repülünk a földfelszínhez, kis szerencsével még a géppuskák kerregését is hallhatjuk, a rakéták indításáról és a becsapódások morajlásáról már nem is beszélve...

Sebesség

A szokásos probléma, a sebesség kérdése. A dobozon nem tudom milyen megfontolásból DX2-66 szerepel minimumnak, szerintem azért ez egy kicsit túlzás. Véleményem szerint a 32MB erősen ajánlott, akárcsak egy bikább Pentium. Én 166-os gépen játszottam, de legnagyobb részletességen még így sem kapkodta el a dolgot a program. Persze egy kicsit lebutítva a dolgokat már elég rendesen hasított a kicsike, így már a számomra olyannyira fontos „speed feeling"-gel sem volt semmi probléma. P100 alatt viszont aligha hiszem, hogy komoly teljesítményre számíthatnánk.

Körítés, hangulat, játszhatóság

No igen, a körítéssel mindig is voltak gondok a DI játékaiban. Általában kicsit száraz az egész és sajnos most sincs ez másképp. Igaz, készült néhány animáció a programhoz, de ez magában még kevés. Ettől eltekintve azonban jeles a program, hiszen a csaták hevében az ember igen könnyen elfeledkezhet az egyéb negatívumokról, és végülis úgyis ez a lényeg. Három hadjáratban próbálhatunk szerencsét (Korea, Ciprus és Izrael), egyenként 20 küldetéssel. A játék felépítése egyébként megszólalásig hasonlít a Hynd-re és az Apache-ra (azaz van tréning és mission planner), így mindenkinek lehet róla elképzelése, hogy miről is beszélek. A gép mozgása nagyon jó, bár nem árt egy jobb – pontosabban érzékenyebb – joystick-ot beszerezni, megéri. Mindent összevetve határozottan kellemes játék az F16 Fighting Falcon, így az igazi szimulátor megszállottaknak tiszta szívvel tudom ajánlani. Aki nem szerette az Apache Longbow-t vagy a Hynd-et, az persze ezt a programot sem fogja különösebben értékelni, aki viszont szereti az előbb említett két klasszikust, az ebben a játékban is maximálisan megtalálhatja a számítását. Jómagam pedig csak arra várok, hogy vajon mikor készítenek végre a Digital Integration-ös fiúk ugyanezzel az engine-nel egy jó kis második világháborús repülőgépszimulátort...

Del

Info

- Digital Int.
- Digital Int.
- Szimulátor

- 486DX2-66
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Falcon 3.0
- Apache Longbow
- Hind

88%

Warlords 3

Hadurak, hősök és legendák...

Akik olvasták a CD Guruban elkövetett cikkemet, azok már tudják, mennyire vártam ezt a programot. Most, hogy végre belevethettem magam a Warlords 3 rejtelmeibe, lelkesedésem mit sem változott. Igazán nem tudom megítélni, mennyit lépett a program előre az előző részekhez képest, mivel azok valahogy kimaradtak az életemből. Azonban a Reign of Heroes legfontosabb momentumait szívesen megosztom veletek...

Ez egy tipikus birodalomépítő stratégiai játék. A dolog első látásra úgy néz ki, mintha csak abból állna az egész, hogy mindenki a meglévő egységeivel addig lép amíg tud, aztán jön a következő játékos és így tovább. Szerencsére az egyszerű látszat mögött, nagyszerű tartalom rejtőzik.

Kezdetek

Amikor elkezded a játékot, fontos beállításokra lesz lehetőséged (kivéve Campaign módban). Mindenek előtt a nehézségi szint változtatható a beginner-től egészen a psycho fokozatig. Ezután megszabhatod, hogy maximum mennyi ideig tarthat egy játékos köre. Ha ezt leszűkíted egy rövid intervallumra, elég érdekes játékot próbálhatsz ki. A győzelem feltételeit általában a küldetés meghatározza, ám hogy minderre hány kör áll a rendelkezésedre, eldöntheted. Aki jobban szereti a real-time küzdelmet, átválthat a körökre osztott játékmenet helyett arra is. Az itt felsorolt alap beállítások mellett (options) több tucatnyi egyéb finom beállításra is lehetőség nyílik, a városok, a haderők, a csaták és a játék tényezőivel kapcsolatban.

Tudom ajánlani, hogy minden játékosnál legyen meghatározva az a pontszám, amit a kezdő csapataira költhet. Nagyon buli!

Mindezek mellett a nyolcféle pajzs képviselői más és más fajokhoz tartoznak, és ennek megfelelően eltérő egységeket termelhetnek városaikban. A konkrét vezető személye szintén lehet gyenge (knight), közepes (lord) és erős (warlord).

Ha mindent beállítottál kedvedre, kezdődhet a móka! Ha valamilyen küldetést játszol, a megjelenő ablakban érdemes átlapozgatni nagyjából mi a helyzet, no és persze mi a cél. A térképen jól megkülönböztethetőek az általad kontrollált várak (szín alapján).

Rengeteg dolgod lesz hamarosan. Minden előtt általában egy hős ajánlja fel szolgálatait, méghozzá ingyen, így aztán érdemes elfogadni a segítségét, mert később már csupán súlyos összegekért szerezhetsz vezéreket...

Amit magad előtt látsz az a következő. Balra a legnagyobb mezőben foglal helyet maga a játéktér. Balra felette láthatod az apró pajzsokat, amelyek közül mindig ki van emelve az akinek a köre van. A fenti apró gömbre klikkelve a csatákról tudósító ablakot nyithatod meg. Jobb oldalon találod a térkép kicsinyített képét, alatta pedig a kezelő gombokat. Nézzük ezeket sorban!

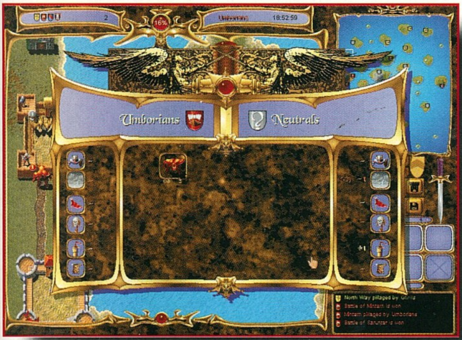
Az első a következő aktivizálható egységre lép. A második ugyanezt teszi azzal a különbséggel, hogy az aktív egység parancsait ezzel le is zárja. A várral jelölt ikonnal adhatod ki a védekezés utasítást, melyre a kiválasztott csapat(ok) őrzik azt a területet, amelyen állomásoznak. A jobb oldali pajzsra klikkelve fejezheted be köködet. A következő ikon inaktiválja a választott egységet. A suhanó lábak a már kiadott cél felé mozgatják a csapatot. Mellette a group opciót találod, ami az egységek összevonását teszi lehetővé. Ezek azok az ikonok melyek közvetlenül érintik a játékmenetet. A következő hat pedig csupán közvetve:

Zászló. A csapatokkal kapcsolatos részletes utasításokat teszi lehetővé, például haladás visszavonása, feloszlatás. Ami ezek közül a legfontosabb az a fight order, ahol beállíthatod, hogy a harctéren

milyen sorrendben sorakozzanak fel egységeid.

Kürt. Itt a tucatnyi táblázat, grafikon és egyéb információ található többek között a feltárható helyekről, a manahelyzetről, varázslatokról, eseményekről. Egyik sem haszontalan, használatuk opcionális. Az a kérdés, mennyire játszol megfontoltan. Real-time biztos nem sok idő jut rá.

Bástya. Ez igazán a várak közigazgatási központja. Innen irányíthatod a termelt csapatok automatikus átvonulását (vectoring), az építkezéseket, stb.



Hős. Vezéreidről találsz meg itt minden részletet: tárgyaik listáját, eddigi tetteiket, varázslataikat, tapasztalati szintjüket,...

Könyv. Az adott küldetéssel kapcsolatban tudhatod meg az összes adatot: cél, használható egységek, hősök (és elért szintjük), tárgyak, küzdő felek.

Floppy. Itt találod többek között a help, a játékállás töltésére, illetve a mentésére szolgáló opciókat.

Az ikonok alatt az éppen aktív egység(ek) képe látható (maximum nyolc). Ez alatt van a szövegablak, ahol folyamatos tudósítást kapsz arról mit látsz, milyen fontos esemény történt. Csakhogy végig értünk! Jöhetnek az egyebek!

Falvak, várak, erődök

Küldetéseidet általában legalább egy várossal kezded. Településeid három szintűek lehetnek: village, fort és stronghold. Ettől függ, hogy az adott hely körönként mennyi aranyat hoz a konyhára, illetve hogy a benne állomásozó védők számára mennyi előnyt nyújt. Azt hogy az adott helyen milyen típusú egységet képezzenek, neked kell kiválasztanod. Ehhez inaktiváld az esetlegesen aktív csapatot és klikkelj a városra. A megjelenő ablakban találod a választható egységeket (jobb klikkre több infóhoz juthatsz róluk). Mindegyik mellett egy szám jelzi hány kör alatt fejleszthetők ki (pl. 3t). Egy városban maximum négyféle csapatot gyárthatnak. Ha a kínálatot bővíteni akarod, válaszd a buy production parancsot.

A csapatok

A Warlords legalapvetőbb elemei természetesen azok a csapatok, melyekből összeáll a haderőd. A cél, ellenfeleid egységeit a semmivel egyenlővé tenni. Ehhez el kell foglalnod, vagy akár meg kell semmisítened városait, erődjeit. A legtöbb csapat ezeken a helyeken termelődik, bár más módja is van erős szövetségesek szerzésére. Tulajdonképpen ennek megfelelően három fő típusa van az egységeknek: normál csapatok (pl. lovasság, íjászok, trollok, goblinok), speciális lények (pl. sárkányok, elelmentálok) és hősök (róluk később). Míg a normál csapatok (fajonként és küldetésenként változóak) a városokban kerülnek kiképzésre, a speciális lények zsoldosként jelentkeznek vagy a küldetések teljesítésével tehetsz szert rájuk, sőt egyes romok felderítése nyomán is csatlakozhatnak hozzád. A játéktér egy adott pontján maximum nyolc egység tartózkodhat (hőssel együtt) és ezekből tetszőleges számút vonhatsz egy csoportba. Minden alakulat meghatározott értékekkel rendelkezik, mint például ütőerő, védelem, mozgáspont, fenntartási költség. Emellett egyéb bónusz tulajdonságaik is lehetnek például a mozgékonyságukkal vagy a moráljukkal kapcsolatban. Nem minden egységnek vannak ilyen speciális tulajdonságaik, a plusz hatalommal bíró egységek általában jóval költségesebbek és lassabban is termelődnek.

Hősök

Igazán minden ütőképes sereg élén elkel egy hős, aki személyiségének átható erejével és kiemelkedő képességeivel kihozza a legjobbat a csapataiból. A játékban tíz hőstípust találsz: warrior, wizard, general, priest, necromancer, paladin, ranger, thief, vampire és shaman. Tulajdonképpen ők a legfontosabbak a játékban, mert csatákban és kalandjaikban szerzett tapasztalatiak nyomán képesek egyre magasabb szintre fejlődni. Ha egy karakter szintet lép, meghatározott számú `ability` pont áll a rendelkezésedre, amit a következő tulajdonságok fejlesztésére költhetsz:

hits - Egyszerűen az erőt növeli.
fear - Félelmet kelt az ellenfélben. Nagyon hasznos tulajdonság!
strength - Egyértelmű, felviszi a hős erejének az értékét.
move - Növeli a hős mozgáspontjainak számát.
move bonus - Ez a különleges képesség lehetővé teszi, hogy a hős ezentúl ne vegye figyelembe , milyen típusú terepen halad át.
chaos - Szintén hasznos, összezavarja az ellenfél seregeit, jelentős előnyt adva ezzel a vezér kreatúráinak.
leadership - A hős által vezetett összes egységre hat, növeli az erejüket.
view - Igazán akkor érdemes fejleszteni, ha rejtett térképen játszol. Növeli a hős látóterét.
engineer - Ennek a képességnek a növelése 10%-kal csökkenti az építkezések költségeit.
morale - Elég egyértelmű a szerepe. A morál növeli a hős által vezetett csapatok erejét és lelkesedését.

A hősöknek nem elég csupán újabb és újabb csatákba vezetni csapataikat, ők kalandra vágynak! Küldetéseiket a városokban kaphatják meg. Ez lehet például egy apró ajándék eljuttatása valahová, de akár egy félelmetes ellenséges hős megsemmisítése is. Amint a karakter teljesíti küldetését, megkapja választott jutalmát és természetesen az érte járó tapasztalati pontokat is. Fontos! Ami itt nem csupán ígéret, hanem valóság: a Campaign módban legkedvesebb hőseidet nem is egyszer átviheted a következő pályára!

Csata

Igazán a csata „mindössze" két csapat találkozása. Az események lefolyását a hősök tulajdonságai, az alakulatok, a felállás, a helyszín, no és

persze a véletlen befolyásolja. Az ütközetek alatt igazán tennivalód nincsen. Ez a játék nem erről szól. Azért hasznos lehet, hogy mielőtt megtámadnál például egy várat, kérhetsz tanácsot a hadügyminiszteredtől, milyen esélyt ad a győzelemre (shift+klikk a várra).

Varázslatok

A mágia, mint minden fantasy alapú játékban, a Warlords 3-ban is fontos szerepet kap. Igaz nem használható direkt módon az ellenfelek likvidálására, mégis számtalan előny szerezhető a varázslatok alkalmazásával. Ezek használatához természetesen rendelkezned kell megfelelő mennyiségű manával. Ha ez megvan, klikkelj a varázstudó (!) hősre jobb gombbal és válaszd a „cast a spell' ikont. A varázslatokat egyénként csak megfelelő típusú karakterekkel, szintlépéskor, „ability" pontok fejében lehet megtanulni. Néhány megtanulható varázslat a sok közül:

reanimate - 5 manáért egy csontváz csapatot idézhetsz vele
invisibility - mint a neve is mutatja, 4 manáért a hőst és egységeit láthatatlanná teszi
strength - 4 manáért 2-vel növeli a hős erejét
haste - 2 manáért 4-gyel növeli a mozgáspontok számát minden egységnek, amíg a hőssel van
flight - 4 manáért az egész banda repül
wall of force - 6 manáért növeli a morált és erősíti a sereget
heroism - 8 manáért felturbózza a hős minden tulajdonságát
phantom steed - 4 manáért megidéz egy lényt, aki messzi vidékekre is elrepítheti a varázslót
terror - rettegés költözik ellenfeled szívébe, 3 manáért +1 félelem bónusz
chaos seed - a káosz magjait hinti szét az ellenfél sorai között, +1 chaos bónusz 3 mana
augury - 8 manáért a varázsló környezete láthatóvá válik

Ehhez a témához tartoznak még a varázstárgyak. Ezeket általában a térképen felderíthető romoknál találod, vagy a városokba érkező kereskedő kínálhatja eladásra. A fellelhető tárgyak listája a scenario függvénye és mindig megtekinthető. Az elhunyt hősök a tárgyakat elejtik (a térképen látszik) és aki kapja-marja szisztémával összeszedhetők, bár a gép nem szokott velük foglalkozni. Pedig némelyik igen hasznos és ráadásul bármelyiket el is lehet adni. A varázstárgyak módosíthatják az őket használó hős erejét, csapatainak moráljá, a városok bevételét, stb.

Diplomácia

Mindannyian tudjuk, hogy a háborúkban a diplomáciának is milyen fontos szerep jut. Sokszor győzelemre vezethet, ha két gyengébb nép összefog egy közös, erős ellenséggel szemben, félretéve saját vitáikat. Ha az ügy lezárult, ráérnek megvitatni ki az erősebb. Ehhez persze ügyesen kell taktikázni, hogy a bajtársad jobban legyengüljön mint Te. A diplomácia opcióihoz a kürt ikontól juthatsz. Itt válaszd az „actions" parancsot. (Na jó, szóval ha a játéktér alján lévő vörös gömbre klikkelsz, ugyanide jutsz. Én is tudom, csak így túl egyszerű.) Tehát itt találod mit ajánlanak neked, illetve Te is tehetsz ajánlatokat: szövetségre (irat), békére (galamb) vagy háborút is hirdethetsz (kardok). A pajzsok mellett jól látható, melyik játékossal milyen viszonyban állsz: barátság vagy ellenségeskedés. Esetleg kísérletet tehetsz a megvesztegetésére is. Ha a vörös gömb villog üzenet vagy ajánlat érkezett, mely felől dönthetsz. A semleges várak (szürkék) természetesen nem vesznek részt a diplomáciában, pontosan azért mert semlegesek, nem érdekli őket senki és smmi.

Mindez mire jó?

Miután nagyjából körülírtam, mit hol találsz és hogyan férhetsz hozzá a legfontosabb információkhoz játszhatsz. Az első lépés az lesz, hogy felveszed a jelentkező hőst, aki a fővárosodban fog megjelenni. Attól függően, hogy a küldetésekben mennyi várad és egységed van, a hőssel teheted a következőket. 1. Azonnal felvállalsz vele egy küldetést a városban (ne túl nehezet), és útjára indítod. Adhatsz mellé némi haderőt, mert ha közel tanyázik az ellenség, megtámadhatja hősödet. 2. Elküldheted őt néhány közeli rom felkutatására is, ami szintén a tapasztalati pontokat növeli. A felderítetlen romok és egyéb misztikus helyek szürke pontok a térképen, a már kifosztottak, pedig pirosak. Vigyázat! Ezeken a helyeken sokszor valamilyen démont, sárkányt vagy egyéb teremtményt kell legyőzni, hogy megleljed a kincset és nem száz

Galéria

Bevallom engem ez a játék a grafikájával is megfogott, ezért a legkedvesebb képeket, pillanatokat kiemeltem nektek. Ennél szerintem sem több, sem kevesebb nem kell egy stratégiai játékhoz.

százalék, hogy sikerül. A romok felkutatása nyomán egyébként találhatsz pénzt, manakristályt vagy szövetséges lényeket, esetleg egy bölcset, aki tovább kincsekhez adhat útmutatást. Ha sok pénzt találsz (ezer arany felett), hamarosan zsoldosok, hősök ajánlják fel szolgálataikat és megjelenhet a kereskedő is. Ha egy karakter teljesíti a küldetését, választhat, hogy aranyat, több kisebb vagy néhány nagyobb szövetségest szerezzen. Én mindenkinek ez utóbbit ajánlom. Nagyon pozitív, amikor az ember mellé odacsapódik például néhány sárkány, pegazus.

A várakban állomásozó egységek számától függően hagynod kell haderőt a védelemre, de a semleges várak meghódításáért el kell indítanod a támadást is, mielőtt lemaradsz róluk. Az persze a küldetéstől függ, mennyire erős a védelmük, minden esetre ők legalább nem szoktak rád támadni.

Az első körben a hősök és a seregek lerendezése után, ne felejtsd el a városokban termelődő egységeket kiválasztani. Az első néhány körben érdemes gyorsan termelődő, bár relatív gyengébb csapatokat kitermelni, majd azután átváltani az igazán erős hadtestekre. Ha a meghódított várakban nincs képezhető egység, akkor venned kell!

Az eddig leírtak alapján szerintem bátran neki indulhat mindenki a küldetéseknek, úgyis a saját kárán tanul majd a legtöbbet. Megtalálni a hódítás, a védekezés, a felfedezés helyes arányát éppolyan művészet, mint a

diplomácia finoman manipulálható titkai. Ha végképp elakadnál, próbálkozz a jobb klikkel, ami elég sok dologról ad egy kis plusz infót.

Network

A multipalyer játékokban real-time folyik a küzdelem, ami egészen más felállást eredményez. Vége a kényelmes, megfontolt taktikázásnak, pontos és helyes döntésekre van szükség. Persze ne olyan real-time játékra gondolj mint a Warcraft-ban. Egyszerűen csak arról van szó, hogy a játékosok egyszerre adják ki parancsaikat. Ez elég pozitívan hat a játékok idejére, mert például a Heroes of Might&Magic-ben még arra sem sok remény volt, hogy két játékos belátható időn belül befejezi a játékot. A cég természetesen vállalja a folyamatos fejlesztéseket a jobb játszhatóság ígéretével. A Red Orb Zone minden jót ígér és remélhetőleg be is tartja majd.

Tippek

Érdemes agresszívan kezdeni és minél több semleges várat meghódítani a csapatokkal. Ezalatt a hősökre vár a romok és egyéb misztikus helyek feltárása.

Ne akarj mindent meghódítani! Amit nem tudsz megtartani, azt inkább rombold le.

Ne kapcsold ki az ellenfelek csatáinak megtekintését, ha tudni akarod, mekkora seregek vonulnak fel a küzdőtéren!

Ugyanazt a küldetést a másik oldalról is érdemes kipróbálni!

Fontos! Mindazok, akik megvették és regisztrálták Warlords3 példányaikat, ingyen letölthető pályákat találnak a www.warlords3.com-on.

Értékelés

Engem a Warlords3 egyszerűen lenyűgözött. Tökéletesen elégedett voltam a grafikával, a hangulattal és egyáltalán az egésszel. A játszhatóságról csupán annyit, hogy a játék részletes feltételei annyira finom skálán állíthatók, hogy mindenki megteremtheti magának a számára legmegfelelőbbet, tehát nem lehet benne csalódni. Amivel gond volt az az, hogy a program ugyan Win95 alatt fut, mégis csak minimalizálni lehet, task-váltásra nincs lehetőség. Ez olykor elég kellemetlen tényező, de soha nagyobb bajunk ne legyen!

Lily

Info

- Red Orb
- SSG
- Stratégia

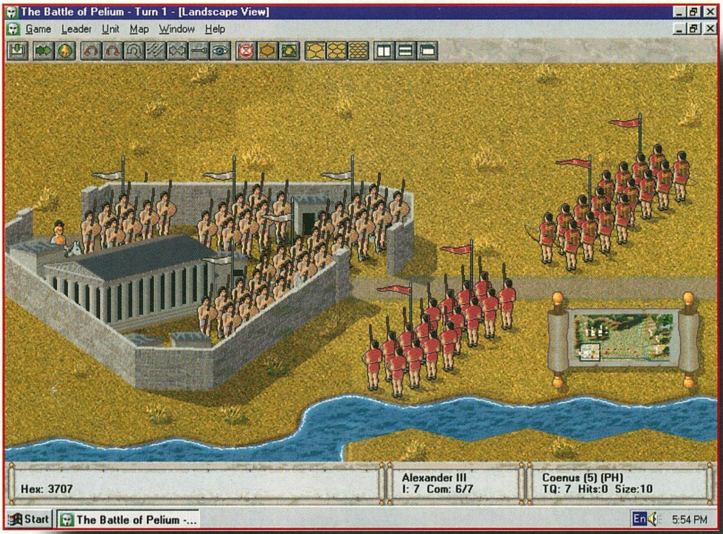
- P75
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Master of Magic
- Heroes of Might&Magic

91%

The Great Battles of ALEXANDER

TÖRTÉNELMI HADJÁRATOK TESTKÖZELBEN...



Az Interactive Magic érdekes stratégiai játéksorozat készítésébe kezdett. A nagy csaták kollekció tagjai egytől egyig zseniális hadvezérek életének történelmi pillanatait elevenítik fel. Az elsőként megjelent program Nagy Sándor fantasztikus hódításainak kulcsfontosságú ütközeteit dolgozza fel. Ezt követi majd Hannibál és Július Cézár legfontosabb csatáinak számítógépes adaptációja.

Ez a rendkívül egyszerűen működő program a nyugati civilizációk meghódításának legnagyobb ütközeteit dolgozza fel. Aki az egyes csatákra kíváncsi az a New Battle-t válassza, aki viszont nekivág a történelmi hódításoknak, az döntsön a Campaign mellett. A nehézségi fokozat kiválasztása nem hiszem, hogy gondokat okoz majd. Multiplayer módban Campaign-t játszani nem lehet.

A játék körökre osztott, nem a reflexek, hanem a taktika dominál. Minden csatában mindkét oldalon meghatározott számú vezér (leader) áll a csapatok élén. A hozzájuk tartozó egységek csak bizonyos távolságon belül tudják fogadni felettesük parancsait. Ez a távolság egyébként a leader képességeinek és tulajdonságainak függvénye. Szintén ettől függ az is, hány egységet tud az adott vezető egy körben megmozgatni. Az ütközet eredménye leginkább a védő- és a támadó egységek típusától, erejétől, valamint a tereptől függ. Természetesen rengeteg egyéb tényezőt is figyel a program, de erre most nem térnék ki. Maga a mozgatás a hatszögekkel felosztott terepen történik. A vezetők egységeiknek körönként kiadhatják a parancsokat. Ha az egyik leader végzett, jöhet a következő és így tovább. Egyéni képességeitől függően egy vezér akár kétszer vagy háromszor is oszthat parancsokat egy körön belül. A legtöbb ütközetben adott számú kör áll rendelkezésedre, hogy győzedelmeskedj. Ehhez vagy az ellenfél vezetőit kell megsemmisítened vagy megfutamítanod csapataik nagy részét. Talán mindezekből kiderült, hogy a vezérek szerepe mennyire

meghatározó. Néhányan közülük (például maga Nagy Sándor is) akkora előnyhöz jut, nagy hatóköre és többszörös parancsosztási lehetősége miatt, hogy az ellenfélnek szinte reagálási ideje sincs. A legtöbb csata éppen ezért a másik oldalról szinte megnyerhetetlen.

Az egyes egységek méreteik függvényében két alaptípusra bonthatók. Minden csapat speciális támadó és védőerővel, mozgási lehetőségekkel rendelkezik. Talán érdemes róluk egy pár sort írni, bár igazán mindegyik egység tulajdonságait befolyásolja, hogy melyik nép oldalán és mely vezető szárnyai alatt harcol.

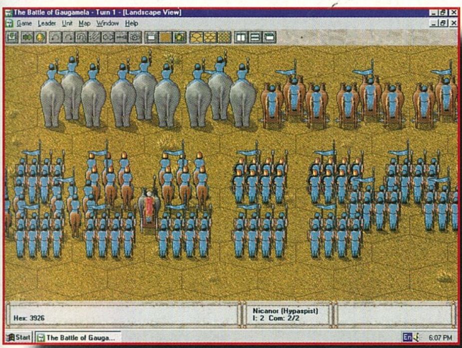
Nehéz lovasság. Az egyik legnagyobb ütőerőt képviseli. Páncélozott, mozgékony, viszonylag ütőképes egység.

természetesen karddal vagy szigonnyal felfegyverkezett emberekből áll.

Tüzérség. Akkoriban használatos tüzelő egység. Bármely pontra lőhet, nem kell irányba fordítani, csupán a célpontot megadni. Kezelő személyzetük közelharcban egyszerű könnyű gyalogságnak felel meg. Ha az egység megfutamodik, likvidálják a csatából.

Elefántok. A nyergeikben gerelyvetők ülnek és fizikai támadásuk sem elhanyagolható. Ám mivel páncélzatuk nincsen, a lövedékek ellen meglehetősen védtelenek. Vigyázat! A menekülő ormányosok áttipornak mindenen és mindenkin, aki az útjukba kerül.

Harci szekerek. A perzsiai és az indiai seregek legkedveltebb egységtípusai. Mozgékonyak, bár irányításuk labilitásuk miatt itt a



Nehéz gyalogság. Magába foglalja a különféle páncélozott, pajzsos, felfegyverkezett egységeket. Tulajdonságaik típustól függően változóak.

Könnyű lovasság. Közéjük tartoznak az íjászok, gerelyvetők és lándzsások. Az előbbi kettő ugyan rendkívül mozgékony, mégis hasznosabb a lövőképességüket kihasználni. A lándzsások közelharcra valók, lőni nem tudnak. Mindegyik egység védelme gyenge, ám nagy tömegekben ütőképes haderő.

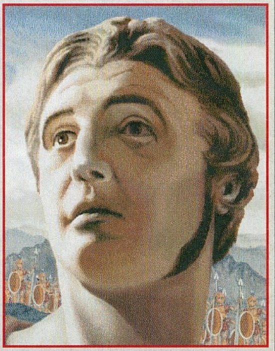
Könnyű gyalogság. Minden páncélzat nélküli, esetleg pajzzsal és

programban is korlátokhoz kötött. A velük szembe kerülő ellenfelek ráadásul különféle bónuszokat is kaphatnak.

Mindezen egységek mellett természetesen találhatsz még a történelemhez igazodó csapatokat, de ezek a legáltalánosabbak. Igazán azért kár részletezni tulajdonságaikat, mert a kézikönyv remek táblázatokat tartalmaz róluk. Sajnos a csatákban felvonuló seregek mindig adottak, kiválasztásukra nincs lehetőség. Azt kell beosztanod, ami van (akár csak az akkori vezéreknek időszámításunk előtt háromszáz évvel)...

Ki volt Nagy Sándor (i.e. 356-323)?

Ez a kiemelkedő képességekkel megáldott ember apja (II. Philipposz) halála után, mindössze húsz évesen lett Makedónia királya és 32 éves korára egyedülállóan hatalmas birodalom uralkodójaként tisztelték. Nemcsak Egyiptomot, hanem Babilont, Ázsia mélységeit és India egy részét is meghódította. Nagy Sándor arról álmodott, hogy létrehoz egy harmonikusan, egységesen működő birodalmat, ám korai halála után, mindez összetartó erő nélkül széthullott.



Értékelés

Véleményem szerint egy stratégiai játék sikere legkevésbé múlhat a grafikán. Persze ez nem jelenti azt, hogy teljesen mindegy, hogyan néz ki. Mindenesetre a Great Battles of Alexander ezen a téren nem mutat semmi különöset. Az irányítás az egyszerű kezelés ellenére is kissé zavaros néhol. A játékban igazán a Campaign élvezhető, bár jómagam nem vagyok tisztában azzal, mennyire igazodik a történelmi tényekhez. Valószínű a multiplayer játék még nagyobb élményt jelenthet. A hanghatások felejthetőek. A legpozitívabb hatással rám az volt, hogy minden csatához kérhetünk történelmi kitekintést, bár nem hiszem, hogy sokan el fogják olvasni ezeket az információkat. Az egész játék jó közepes. Igazán nem hinném, hogy bárki veszítene vele, ha kihagyná ezt a game-t. Csak megszállottaknak tudom ajánlani. Reméljük a sorozat következő két tagja ennél többet nyújt majd!

Lily

Info

- Interactive Magic
- Interactive Magic
- Stratégia

- 486DX4-100
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

◆ American Civil War

57%

Little Big Adventure 2

TWINSEN ODÜSSZEÁJA

Bizony nem mostanában volt, hogy az Adeline fejlesztőcsapat elkészítette minden idők egyik legfurcsább kalandjátékát. Talán éppen ez a furcsaság volt a hatalmas siker egyik oka. Mindenki biztos volt benne, hogy kell egy folytatás, de a pontos megjelenésről csak keveseknek volt információjuk. Az Electronic Arts kiadó elég jó érzékkel a nyár végi uborkaszezont választotta a megjelenéshez, gondolván ilyenkor más úgysem fog kijönni. Elég jól be is vált a számításuk. Ehhez persze az is hozzájárult, hogy az LBA 2 az egyik legszínvonalasabb és legszórakoztatóbb kalandjáték, amivel valaha is dolgom volt. Egyszerűen szinte hibátlan a program. Kivették az idétlen automentést, így akkor mentünk, amikor tényleg akarunk. Az animációk a játékban kimagaslóak. Rengeteg van belőlük a játékban, mégsem éreztem moziban magam. Szervesen beleépültek a játékban, én úgy fogtam fel őket, mint valami jutalmat. Elég hosszú és nehéz is, jó pár napomba beletelt, míg végigjátszottam. Az ugrálós részek most is idegesítettek egy kissé, hiába a platform játékok sohasem tartoztak a kedvenceim közé. A legfontosabb dolognak azonban mégis azt tartom, hogy érzelmileg is sikerült megfognia a programnak, pedig ilyen már elég régen volt. Egyszóval javasolni fogom a hónap játéka címre, megérdemli. Sokat nem akarok áradozni róla, inkább következzen egy végigjátszás. A program jellegéből adódóan nem tudok minden egyes lépést megemlíteni, mivel akkor elég hosszú cikk válna belőle, de azért a legnehezebb feladványok biztosan benne lesznek.

TWINSUN

Minden egy esős nyári délutánon kezdődött. Egy villámcsapás olyan szerencsétlenül találta el a dinonkat, hogy az lezuhant. Zoé, a feleség megkért minket, hogy menjünk el keressünk valami orvosságot. A patikában közölték velünk, hogy dino gyógyszerük nincs. Szerencsére egy idős hölgy hajlandónak mutatkozott arra, hogy segítsen, de előbb vissza kellett szereznünk az ellopott esernyőjét. Lopakodjunk a tolvaj mögé, majd figyelmeztessük, hogy tévedésből más esernyőjét vitte el. A nénike roppant hálás volt (hiába, szakadt az eső), elmondta, hogy a fehér levél sivatagban él egy gyógyító, aki talán tud segíteni. Térjünk vissza Zoé-hoz és mondjuk el neki a történteket. Meg is örül, hogy átruccanunk a sivatagba, mivel ott él öreg feltaláló barátunk Boldino is, aki egy autóalkatrészt ígért. Az utazás előtt azonban még ugorjunk be a házunkba és vegyük magunkhoz a holomap-et, a varázslabdát és a dartokat. Valami azt súgja nekünk, hogy nem lesz ez az utazás valami nagyon egyszerű, ezért vissza kellene szereznünk a múzeumnak ajándékozott mágikus köpönyeget és Sendell medálját. A múzeum tetején nyitva maradt egy ablak, ahol belóghatunk. Kapcsoljuk ki a riasztót, nyissuk ki az ajtót, majd rohanjunk le a vitrinhez. Most már bátran elindulhatunk. Az egyik járókelőtől megtudjuk, hogy az időjárás varázsló a felelős ezért a rossz időért. Látogassuk meg tehát őt is a sátrában. A varázsló meg átpasszolja a felelősséget a világítótorony őrére, aki egyszerűen eltűnt. Persze nekünk kell őt is előkeríteni. A sziklák környékén van valahol egy barlang, ahol egy nagy szörnyeteg tartja őt fogva. Igazából nem nehéz átvergődni rajta, de azt azért nem árt tudni, hogy lopakodó módban íveset dob a labdával. Így olyan ellenfeleket is eltalálhatunk, akik magasabban vannak mint mi. A létrákra meg csak úgy tudunk felugrani, ha ugrás közben nyomva tartjuk az előre gombot. Ennyi segítséggel nem hiszem, hogy nehéz lenne megcsinálni ezt a dungeon-t. A végén találkozunk egy hatalmas tazmán ördöggel, akit le kell győznünk.

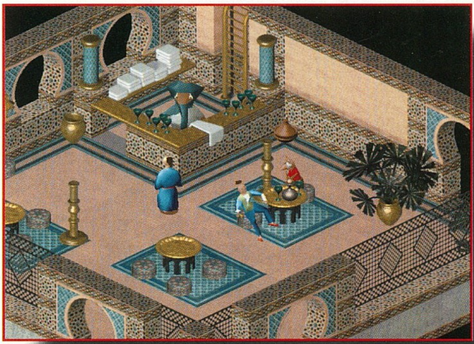
A világítótorony őre rendkívül hálás, most már nincs semmi akadálya, hogy szép idő legyen. A varázsló el is végzi a munkáját. Időközben látogatók érkeznek az űrből, akik már az első pillanatban ellenszenvesnek tűnnek. Váltsunk jegyet a sivatag szigetre, majd szálljunk hajóra.

DESERT ISLAND

Itt az első dolgunk legyen megkeresni a gyógyítót. Sajnos ő

nincs odahaza, de a takarítónő megemlíti, hogy a mágus akadémián talán tudnak rajtunk segíteni. A polcról ne felejtsünk el elvenni egy üveg gall savat. Kérdezősködjünk a városban az iskola után, de egyelőre senki sem tud semmit. Ha van rá időnk térjünk be öreg barátunkhoz, a feltalálóhoz az ígért alkatrészért. Az iskoláról felvilágosítást a haciendán tudnak adni. Ez a térkép észak-nyugati részén található. Tereljük el a tulajdonos figyelmét azzal, hogy benézünk a női szaunába (micsoda visítás). A zűrzavart kihasználva menjünk fel a tetőre és kérdezzük meg az öreg kígyóbűvölőt, merre is található az iskola. Kiderül, hogy temetőnek van álcázva, de van egy titkos bejárata is. A főbejárat mellett induljunk el balra egészen addig, míg két fa között nem találunk egy bejáratot. A kapu még zárva, de hátul van egy kis ösvény, melyen át eljuthatunk a kőarcig. Itt egy kis tesztet kell végrehajtanunk, hogy egyáltalán láthassuk a rektort. A kék szellemek között kell ellavíroznunk a ládáig. Egyszerűbb azonban, ha felugrunk az asztalra és onnan átugrálunk a ládához. Ne rohanjunk oda egyből, inkább lopakodjunk. A rektor felvesz az iskolába potom 120 pénzért. Akinek nincs ennyi az menjen el Bu templomába és ott gyűjtögethet. Nyerjük meg a dart versenyt, majd szedjük össze a gombákat. Mindegyik 30 pénzt ér.

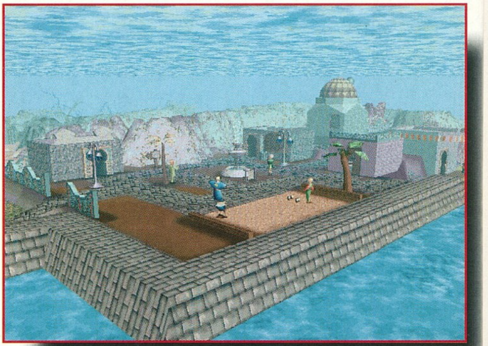
Ahhoz, hogy megkapjuk a mágus diplománkat három feladatot kell teljesítenünk. Először is a célba lövést kell profi szinten művelnünk. Adott idő alatt az összes táblát le kell lőnünk. Nem igazán nehéz, másodszorra sikerült is megcsinálnom. Jutalmunk egy mágikus fúvócső. A második tesztben egy ritka virágot kell megszereznünk. A virág egy látszólag megközelíthetetlen hegyoldalon nyílik, amihez nincs feljáró. Itt az ideje, hogy visszavigyük a feleségünknek az autóalkatrészt. Kiderül, hogy Boldino készített nekünk egy mobiltelefont is, csak éppen elfelejtette átadni. Menjünk el érte, majd ugorjunk be a kikötőbe, ahol az asszony vár a kocsival. Innen már négy keréken is közlekedhetünk. A mágusakadémia titkos bejáratától északra van egy magányos hegyvonulat, melynek a tetejére fel tudunk hajtani, ennek a végén találunk egy rámpát, mellyel átrepülhetünk arra a hegyre, ahol nyílik a virág. Kész van a második teszt is. A jutalmunk most egy varázskürt, mely gyógyító töltetekkel rendelkezik. Ezzel már repülőképes állapotba tudjuk hozni a dino-t. Repüljünk át az obszervatórium-szerű építményhez, ahol a harmadik teszt vár ránk. A bejáratnál található egy térkép, amit nem árt ha memorizálunk. A teremben ugyanis láthatatlanok a padlólapok. Csak az látszik, amin éppen állunk. Ez az egyik legnehezebb rész a játékban, úgyhogy ajánlatos jó sokat menteni. A cél az, hogy átjussunk a másik oldalra. Nem árt észben tartani, hogy a lapok egymás felett is átmehetnek, tehát többszintes a labirintus. A sikerdíjként kapunk egy mágikus táblát, mely automatikusan megjegyzi a térképeket. A diplomaosztó ünnepség rövid, de annál meghittebb volt az iskolában. Kaptunk egy új varázsszintet is ráadásként.



A rektortól rögtön kaptunk is egy feladatot, meg kell keresnünk az eltűnt varázstudókat. Állítólag a haciendán látták őket utoljára. A diplománk már megvan, most már csak a kinézetünkkel kellene valamit csinálnunk. Vegyünk a vándorkereskedőtől egy máguspalástot (a repülőszőnyeges pasas), majd menjünk be a szaunába. Itt meghívást kapunk a cseppet sem kedves idegenektől, hogy látogassuk meg a bolygójukat. Fogadjuk el az invitálást és szálljunk fel.

AZ IDEGENEK BOLYGÓJA

A padlóról vegyük fel a a fordítógépet, s máris beszélgethetünk az idegenekkel. A megérkezéskor azonban sajnálatos baleset történik. Régi cimboránk, Joe felismer az álca mögött és akaratlanul elárul az őröknek. Persze egyből be is zárnak a börtönbe. Beszélgessünk el egy kicsit Joe-val, ami az őrnek nagyon nem tetszik. Oda is jön, hogy rendet tegyen, vesztére. Meneküljünk el a lenti kijáraton keresztül. Ott egy mechwarrior vár minket, akit lehetőleg gyorsan intézzünk el. A bekövetkező robbanás után szabaddá válik az út. Keressük meg gyorsan a leszállópályát és próbáljuk meg ellopni az egyik csészealjat. Az indítókulcsot azonban elvitte valaki. Rohanjunk fel az irányítóterembe és tegyük rendbe a személyzetet. Keressünk egy fogaskerék alakú



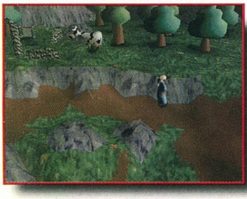
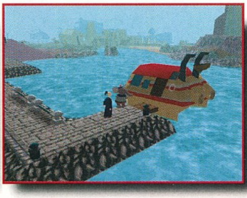
bigyót, az lesz a slusszkulcs. A landolásunk nem lesz zökkenőmentes, de ez nem igazán számít. A bolygóra érve kiderül, hogy az idegenek végre kimutatták a foguk fehérjét. Az egész bolygót elfoglalták, s most idegen őrjáratok cirkálnak az utcákon. Menjünk el Zoé-hoz, akinél egy üzenet vár ránk. Boldino akar velünk ismét találkozni. A gond csak az, hogy ő már a smaragd holdon dekkol. Nincs más hátra ismét lopnunk kell egy űrhajót. Ugorjunk át a

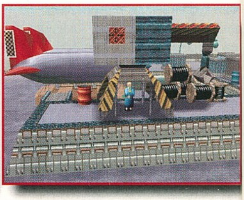
mágusakadémiába és konzultáljunk a rektorral. Előtte azonban még fel kell szednünk a csomagot, amit a feltaláló hagyott számunkra a megőrzőben. 100 pénzünkbe kerül a dolog, de megéri. Egy jetpack van benne, mely segítségével repülhetünk a víz felett. A főmágus szerint van valahol egy védekező varázslat a közelben. Ezt kell először megtalálnunk. A hotel tetején van egy látcső, mely segítségével felfedezhetünk egy elhagyatottnak tűnő barlangot. Vitessük oda magunkat, majd repüljünk be a barlangba. Itt egy nagy és csúnya démont kell eltávolítanunk, aki a védekező varázslatot őrzi. Ez az egyik legjobb mágia a játékban. A használatával egy energiamező kezd el cikázni a testünk körül és megvéd minden támadástól. A hátránya az, hogy csak addig tart míg a mannánk. Ezután egy hatalmas gyöngyöt kell előkerítenünk, mely nélkülözhetetlen eleme a villám varázslatnak. A megszerzéséhez menjünk el a kikötőbe és a harang alá állva hívjuk elő az óriásteknőst. Annak a hátán menjünk el a barlangba, majd repüljünk el a kagylóhoz. Térjünk vissza az időjárásvarázsló sátrába és kavarjuk ki a varázslatot. A villám az egész képernyőre hat és mindenkit elpusztít. A baj csak az, hogy maximum manna kell hozzá. A szomszédunktól szerezzük meg a a csatorna térképét, ám előbb adjuk oda neki az üveg gall savat. Kapunk tőle egy piramis kulcsot, mely a csatornában lesz majd igen hasznos. Menjünk el a bárba és csináljunk egy jó kis tömegverekedést. A borospincében van egy lejáró, mely levisz a csatornába. Itt nyissuk ki az ajtót a piramiskulccsal, majd olvasszuk fel a jéggömböt a villámvarázslattal. Kapunk egy újabb mágikus szintet. Itt az ideje, hogy elmenjünk a holdra. Igen ám, de ehhez szükség van egy űrhajóra is. Bú temploma lett az idegenek ideiglenes főhadiszállása. Ha valahol, akkor itt biztosan találunk űrhajót. Menjünk be a bejáraton, majd verjük le az összes őrt. Ha belelövünk a nyilakba, akkor a kiskocsi más irányba fog továbbmenni. A cél az, hogy lejussunk egy olyan helyre, ahol a polcon egy kereszttel megjelölt csomag található. Ugorjunk fel és szedjük ki belőle a kulcsot. Menjünk el az űrhajóhoz, de egyelőre még ne menjünk be, mivel hiányzik belőle az indítókulcs. Repüljünk át az elektromos híd felett, majd a ládából szedjük ki a kereket. Ezzel már nem gond az indítás. Felszállás előtt azonban nem árt a pihenőszobában megtudni az aznapra rendelt jelszót. Mihelyt leszállt a gép vegyük fel a szkafandert és induljunk el felfedezni a bázist. Valahol itt tartják fogva a professzort. Kicsit hosszadalmas lenne leírni az egész bázist, ezért inkább azt javaslom, hogy járjunk be mindent és keressük meg. Egy kicsit időigényes, de előbb vagy utóbb úgyis meglesz. Miután megmentettük Boldino-t, karambolozunk ismét egy szépet, ezúttal az idegenek bolygóján. Ugráljunk át a sziklákon a túlpartra, de közben vigyázzunk a kék tengeri szörnnyel. Ideje, hogy megkeressük a titokzatos CX szigetet, ahol a gonosz tanyázik. A baj csak az, hogy egyetlen út sem vezet oda.

Egyedül egy hóbortos öreg hajlandó odarepülni, 100 aranykarikáért. Ennyi pénzt azonban csak a kaszinóban szedhetünk össze. Az út végén persze kiderül, hogy ez nem is a CX sziget, hanem az

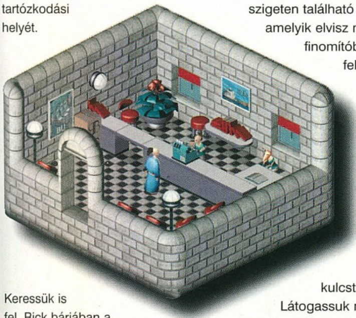
GALÉRIA

A képek tanusítják, hogy az LBA 2 nem az egyhangúságáról lesz emlékezetes. Ez a néhány helyszín csak ízelítő, ennél sokkal változatosabb helyekre is eljuthatunk a kalandjaink során. Külön felhívnám a figyelmet az utolsó képre, az nem más, mint egy óriási katamarán. Ez az egyetlen eszköz, amivel továbbjuthatunk az idegenek bolygóján.



ünnepély szigete. Ide azért kellett jönnünk, mert itt él az egyetlen lény aki élve visszajött a CX szigetről. Oda nem tud vinni, de megadja Mike, a helyi maffiafőnök tartózkodási helyét.



Keressük is fel, Rick bárjában a kikötőben. Az őrt verjük le, majd beszéljünk a főnökkel. Segít is nekünk, megadja egy lázadó barátjának a nevét. Őt egyelőre még nem tudjuk felkeresni, inkább szerezzünk egy kis gázolajat. A benzinkutastól megtudhatjuk, hogy pillanatnyilag nincs, próbálkozzunk a lelőhelyen. Taxizzunk el a lelőhelyre. Ott minden lakos őrülten keres valami kulcstöredéket. Vegyünk egy csákányt és menjünk a bazár mögé. A fa és az épület között van egy kis mélyedés, ott van a kulcsdarab elásva.

Az olajvezetékre felugorva pattanjunk át a kerítésen. Menjünk be a nagyépületbe és kerítsünk egy kanna gázolajat. Itt az egyetlen probléma az lehet, hogy egy kulcsot a varázslabdával kell megszereznünk a távolból. Vigyük vissza az elefántnak a gázolajat, aki megígéri, hogy tökéletesíteni fogja a jetpack-ünket. Ez lesz egy hátrány, mivel olyan helyekre is eljuthatunk, ahová eddig még nem. Mihelyt kész látogassuk meg a gengszter lázadó barátját. A kaszinó mögött van az átjáró. Menjünk fel a hegyoldalon és lépjünk be a luxusszállóba. Verjük le a szemtelen portást és keressük meg a barátunkat. Az ad egy gyűrűt és elárulja, hogy hol van a lázadók titkos főhadiszállását. Menjünk át a boltba, majd beszéljük meg a teendőket a többi lázadóval. A megoldás egyszerű, meg kell állítani a gonoszt a CX szigeten. Ehhez a feladathoz kapunk egy pisztolyt is, csak a kristály hiányzik belőle. Azt az ünnepség sziget tetején találhatunk. Elég ügyesnek kell lennünk a megszerzéséhez, de megéri a próbálkozást. A Francos szigeten található az a katamarán, amelyik elvisz minket a lifthez (a finomítóban van elrejtve). A felvonónál nyírjuk ki a gorillát, majd ereszkedjünk alá. Ezen a szigeten található egy hatalmas gyémántbánya. Szedjük fel az összes drágakövet (7 db), a kesztyűt és a második kulcstöredéket.

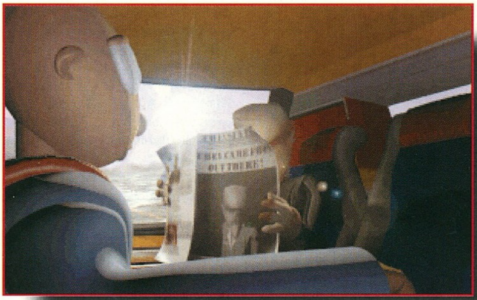
Látogassuk meg az itt élők faluját. A lényeg itt az, hogy megtanuljunk egy éneket, mellyel megidézhetjük a révészt, aki átvisz minket a tűztengeren. Egy fuvar ára négy darab gyémánt, ami egy kicsit húzós. A moszkitók földjére érkezünk meg. Bizonyítsuk be a királynőjüknek, hogy mi is vagyunk olyan harcosok, mint az övéi. A bekövetkező csatába ne nagyon avatkozzunk be, inkább keressük meg a falon található kijáratot.

Itt egy repülő rozmárral kerülünk összeütközésbe, akit csak a kesztyűvel tudunk legyőzni. Egyszerűen passzoljuk vissza neki a tűzlabdáit. Most már megvan a harmadik kulcstöredék is. Fuvaroztassuk el magunkat a vulkán szigetre. Egy barlangban találkozhatunk a túlélők egy kicsiny

csoportjával, akik elmondják, hogy a királynőt börtönbe vetették. Ránk vár a feladat, hogy kiszabadítsuk. A bányásztársaság főhadiszállásán tartják fogva. Verekedjük el magunkat odáig. Az egyetlen húzós dolog a

mozgásdetektoros ajtó. Azt azonban simán átverhetjük egy mozgó pingvinnel. A királynő kulcsával nyissuk meg a titkos átjárót a trónterméban. A CX sziget egy hatalmas erődítmény, ahol maga az uralkodó állomásozik. Szedjük le egy jól irányzott lövéssel, ennek ellenére még be tudja indítani a hol reaktorait. Szedjük fel a kardját és menjünk vissza a felső világba. A hotel mellett van egy épület, amit huszárok őriznek. Csak a karddal lehet őket leverni. Az épület egy hatalmas labirintus, ami nem nehéz csak időigényes. Szerezzük meg a negyedik kulcsot és menjünk el az ünnepség szigetére. A templomban használjuk a kulcsot az oltárnál, mire egy hatalmas szobor emelkedik ki a földből. Kiderül, hogy régi nemezisünk, Funfrock kavarja megint a dolgokat. Persze ismét Sendell mágikus hatalmára fáj a foga. Mi leszünk azok, akik ebben megakadályozzuk. Menjünk az oszlopokon utána, majd szabadítsuk ki a bebörtönzött varázslókat (2143). Menjünk Funfrock után, mivel az a szemét a lávába akarja dobni a túsz gyerekeket. Ezt persze nem tűrhetjük. A végén persze csak ledobja őket az a lelketlen gazember, de erre alaposan ráfázott. Nem kell kegyelmezni neki. Persze Boldino éppen időben érkezik, hogy elkapja a srácokat. Minden jó, ha jó a vége.

Ennyi lett volna az Adeline második gyöngyszeme. Sok mindent nem lehet hozzátenni, mivel egyszerűen tökéletes. Nagyon remélem, hogy még sok hasonló színvonalú Twinsen kalandot tesztelhetek.



Mocsy

INFO

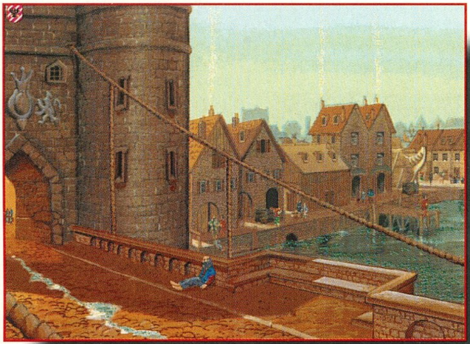
● ELECTRONIC ARTS	■ 486DX4-100	◆ LBA 1
● ADELINE	■ 10 MB HD	
● KALAND	■ 16 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB COMP.	

93%

Gloriana

A KORONA SZOLGÁLATÁBAN

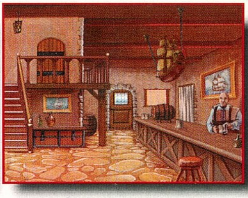
A középkor tengeri kereskedelemmel foglalkozó játékok mindig is nagy népszerűségnek örvendettek a játékosok körében. A műfaj legnagyobbja vitathatatlanul a Microprose cég Pirates-e volt. Azt a programot azóta elég sokan megpróbálták már lemásolni, de eddig még nem nagyon sikerült senkinek. A Gloriana az Electronic Arts védőszárnyai alatt jelent meg, s véleményem szerint elég jól megközelíti a Pirates hangulatát. Elég sokat játszottam vele, de meg merem kockáztatni, hogy még így is csak a felszínét láttam a játéknak. A program egy harmincéves időszakot ölel fel, mely alatt Erzsébet királynő uralkodott. A játék célja nem más, mint a királynő első tanácsadójává előlépni. Ezt a pozíciót azonban sokféleképpen elérhetjük. A legkönnyebb, de persze a leglassabb módszer a békés kereskedés. Itt bizony elég lassan léphetünk előre a ranglétrán. A másik módszer sokkal gyorsabb, de itt könnyen fűbe haraphatunk. A kalózkodás nem nevezhető túlzottan biztonságos foglalkozásnak. Persze ha jól csináljuk a dolgot, akkor egy idő után a királynő is felfigyel ránk és törvényesíti a tevékenységünket. Szabadúszóként már Anglia érdekében kell a kalózmesterségünket folytatni. A játék elején 5000 fonttal és egy szerény 20 tonnás vitorlással kezdhetünk dolgozni. Tanácsos a játék elején elég szerényen viselkedni, mivel pillanatok alatt a börtönben találhatjuk magunkat. A kereskedőknél vehetünk, illetve adhatunk el különféle árukat. 12 városba mehetünk el a hajónkkal, így tehát elég nagy árkülönbségekkel is találkozhatunk. Ha sikerül egy ilyet kifognunk, akkor még viszonylag kis hajóval is elég tetemes haszonra tehetünk szert. Egy idő után azonban rá kell hogy döbbenjünk, a 20 tonnás bárka nem a legmegfelelőbb a kereskedésre. Nem kell kétségbeesni, mivel lesz rá lehetőségünk, hogy bővítsük a flottánkat. A legegyszerűbb megoldás, ha építtetünk egyet. Minden nagyobb kikötőben van hajóépítő üzem . Az új hajók ára bizony elég borsos, de szerintem megéri. Néhány hónap alatt behozhatja az árát. Néha előfordul, hogy használtan is vehetünk egy vitorlást, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy ezek általában javításra szorulnak. Nem árt figyelemmel kísérnünk a törzs és a vitorlázat állapotát, mivel 60%-os sérülés esetén könnyedén előfordul, hogy fogja magát a hajó és elsüllyed. Ilyenkor a rakodótérben található árukészlet is megsemmisül. A sérüléseket összeszedhetjük a csatákban, de egy kiadós vihar is megtépázhatja a flottát.

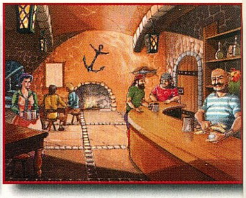


A kikötőkben általában ugyanazok az épületek található, persze más-más grafikával. Jól is néznénk ki ha egy arab kereskedőház úgy nézne ki, mint a német. Érdemes ráklikkelni a haszontalannak ítélt dolgokra is, mert aranyos animációk lephetnek meg bennünket. Ilyen például az arab kereskedő lámpája, vagy a hollandus ládája. A kereskedőktől kérhetünk egy kis árengedményt is, amit a helyzettől függően akár még meg is kaphatunk. Soha nem gondoltam volna, hogy a főiskolán tanultakat egyszer még egy számítógépes játékban fogom

GALÉRIA

Ami igazán megkapó a játékban, az a grafika. Néhány kisebb hibán kívül látszik, hogy nem ma kezdték a fiúk.

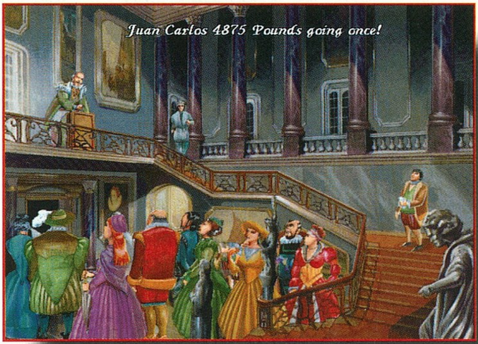




hasznosítani. Most viszont megtörtént. Néha egy kereskedő megkérdezi tőlünk, hogy hajlandóak vagyunk e részt venni egy jó kis forward ügyletben. Ennek lényege az, hogy a jelenben megállapodnak a felek, hogy az egyik a jövőbeni időpontban egy előre meghatározott áron szállít a másiknak egy meghatározott mennyiségű árut. Persze elég veszélyes a dolog, mivel senki sem lát bele a jövőbe, így lehet, hogy jóval drágábban kell megvennünk az árut, mint amennyit kapunk érte. A kockázat csökkentése érdekében nem árt ha van néhány raktárházunk, melyben tárolhatunk bizonyos árucikkeket. Ezeket a raktárakat a városházán vehetjük meg, de az is előfordulhat, hogy árverésre bocsátják őket. Így elég jutányos áron is hozzájuthatunk néhány hasznos ingatlanhoz. A raktárházak után akár még gyárakat is építhetünk. Itt állítják elő a munkásaink a kívánt árufélességeket. A gyár üzemeltetéséhez azonban szükség van egy keménykezű munkafelügyelőre, aki felügyel a melósokra. Hatféle céhhez csatlakozhatunk, tehát hatféle árut készítenek nekünk. Ide tartoznak a takácsok, a vitorlakészítők, a fegyvermesterek és a pálinkafőzők. Általában egy hét kell egy gyárban egy adag áru elkészítéséhez. Nem árt jól megfizetni a munkásokat, mivel akkor sokkal jobban és főként gyorsabban dolgoznak. Érdekes színfolt a városban még a templom. Ide betérve komoly összegeket áldozhatunk a templom javára. Ez növeli a reputációnkat, de még ennél is fontosabb az, hogy az egyház is a fő támogatóinkká lép elő. Nagy néha még egy-egy rázósabb küldetéssel is megbíznak az atyák, ezeket mindig érdemes elvállalni. Talán a börtön az az épület, amelyet a legkevésbé akarunk meglátogatni. Ha megszegjük a törvényt akkor bizony igen könnyen a tömlöcben találhatjuk magunkat.

A legnagyobb profitot a távol-keleti utak hozzák. Ezek az expedíciók azonban néha évekig is eltartanak, ezért mi nem vehetünk részt bennük. Hogy ne maradjunk ki teljesen a haszonból, részvényesként hasznot húzhatunk ezekből az utakból is. Ehhez azonban csatlakoznunk kell a kereskedők céhéhez, ami potom 2000 fontba kerül. Nem olcsó mulatság, de megéri.

Akit nem elégít ki a békés kereskedők élete az választhatja a vad és kalandos kalózvilágot. Ehhez persze szükség van megfelelően felfegyverzett hajókra is. A tengeri csata elég érdekes módon lett megoldva. Amikor megtámadunk valakit, akkor ki kell választanunk maximum öt hajót a flottánkból. Ezek lesznek a csatahajóink. Az irányítás az egérrel vagy a billentyűzettel működik. Minden hajónknak kiadhatunk jó néhány parancsot, melyet vakon végre is fognak hajtani. Lehetőségünk adódik néha elfoglalni az ellenséges hajókat is. Ezt soha ne hagyjuk ki, mivel egy közepes hajó ára több tízezer fontra rúg. Különösen szemét opció a tüzes hajó bevetése. Ilyenkor a legénység elhagyja a kiszemelt hajót, majd meggyújtják a fedélzetet és nekiirányítják a legnagyobb ellenséges hajónak. Ez ellen szinte nincs védelem, s ha a lángok elterjednek akkor menekvés sem...



A Gloriana tehát összességében egy teljesen kellemes játék. A grafikája meglepően szép, bár az emberábrázolással ezek a grafikusok is hadilábon állnak. Nem is tudom mikor tanulnak meg már tisztességes alakokat produkálni, bár ez még mindig jobb, mint a renderelés. Ami nem tetszett az természetesen a mozi jelenetek voltak. A készítők megpróbáltak egy olyan hangulatot teremteni, mely szerintük illik a XVI. századhoz. Ez azonban nem sikerült nekik száz százalékosan. A színészek ismét beleestek a csapdába, túljátsszák a szerepüket, s ez egy kicsit röhejes. A zene nem egy nagy valami, de egy idő után fel sem tűnt a gyengesége. Nagyon nem tetszett viszont az, hogy csal a gép. Kicsit úgy variálja az árfolyamokat, hogy az nekünk ne legyen jó. A teljes kép viszont elég pozitív. A legfontosabb dolgot tudja produkálni, leköti a játékost. Ha egyszer nagyon sok időm lesz, akkor bizony elő fogom venni még egyszer ezt a játékot és akkor semmi sem mentheti meg a spanyol Armadát.\\

Mocsy

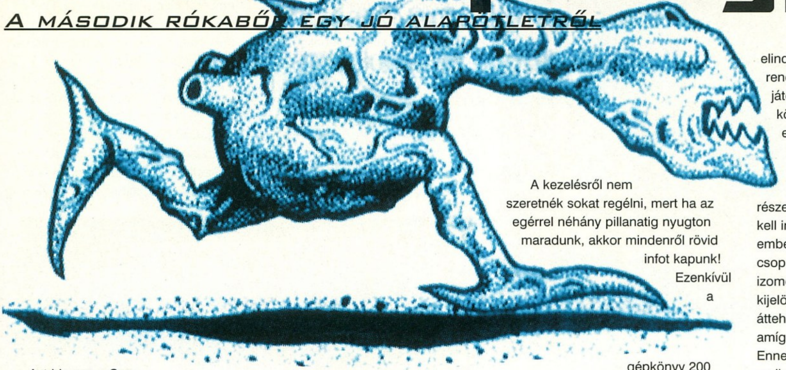
INFO

● ELECTRONIC ARTS	■ 486DX2-66
● ASCARON	■ 10 MB HD
● KALAND	■ 8 MB RAM
	■ VGA/SVGA
	■ 2x CD
	■ SB COMP.

88%

X-COM Apocalypse

A MÁSODIK RÓKABŐR EGY JÓ ALAPÖTLETRŐL



Azt hiszem a Guru stábjából csak Sakman nagyobb X-Com-os mint én! Mindenesetre vele vitatkoztam állandóan különböző lehetséges taktikai húzásokról... Nem tudom, neki mi lesz a véleménye, de számomra nem csak örömöt hozott a harmadik rész: az Apocalypse.

Az az igazság, hogy az ilyesféle kommandós-stratégiai játékok közül eddig csak kettő aratott nálam osztatlan sikert. A Jagged Alliance és az X-Com. Sajnos viszont abban is hasonlítanak egymásra ezek a programok, hogy a folytatások nem nagyon ütöttek el az elődöktől!

Ezek után nem árulok el nagy titkot, hogy ez a fő problémám az X-Com harmadik részével is. Tulajdonképpen csak a grafika változott (a kor követelményeinek megfelelően SVGA-ra), de a játék lényegében változatlan maradt. Néhány apró, de pozitív módosítás történt a játékmenetben és a kezelésben, de ezekre még kitérek.

Kicsit kíváncsi voltam hogyan tudják folytatni az eddig kétszer lezárt történetet! Nos, nem túl fantáziadúsan... Miután az emberek helyrerakták az idegeneket a földön (első rész) és a vizek mélyén (második rész), néhány évtized múltán a gonosz idegenek dimenziókapukon keresztül az űrből támadtak. Legközelebb már csak a föld alól jöhetnek...Na, mindegy... Szóval a korábbi háborúkban a Föld elszennyeződött és lényegében csak egy város maradt emberi életre alkalmas: Mega-Primus, eljövendő csatáink dicsőséges helyszíne.

A készítők legalább annyiban következetesek maradtak, hogy nagyjából megmaradtak azok a fegyverek, amik a második rész végén a rendelkezésünkre álltak, de – természetesen – most is fő feladataink közé fog tartozni az idegenek technológiájának átvétele és saját fegyvereik ellenük fordítása! Körülbelül itt kezdődik a mi ténykedésünk...

A kezelésről nem szeretnék sokat regélni, mert ha az egérrel néhány pillanatig nyugton maradunk, akkor mindenről rövid infot kapunk! Ezenkívül a gépkönyv 200 oldalon keresztül kétszer is leírja az egészet. Ezért csak azokról lesz szó, amik szerintem nem egyértelműek vagy eltérnek a korábbi részek gyakorlatától!

Valós idejű és körökre osztott csaták: a korábbi részekben egyértelműen a körökre osztott rendszer volt a favorit, most megpróbálkoztak a valós idejű csatával is. Meglehetősen hitetlenkedve fogadtam ezt a hírt, de végül is szuper lett a megvalósítás! Persze nem kell mondanom honnan vették a megoldást: természetesen az Imperium Galactica-ból! Komolyan! Persze nem lehet tudni, tényleg megnézték-e, de mindenesetre az IG jelent meg előbb, így az az etalon. A rendszer lényege egyébként az, hogy minden megy a maga útján, amíg valamilyen esemény nem történik. Ekkor rátenyerelünk a SPACE gombra, körülnézünk, nyugodtan kiadjuk a parancsokat, majd újra elindítjuk az időt... Szerintem ez a rendszer sokkal flottabb játékmenetet biztosít, mint a körökre osztott rendszer (mondom ezt annak ellenére, hogy nagy híve vagyok a körökre osztott stratégiai játékoknak)!

Szakaszok: a korábbi részektől eltérően itt nem egyesével kell irányítanunk a földi harcban az embereinket, hanem maximum hat fős csoportokban (szakaszokban). Az izometrikus képen természetesen kijelölhetünk egyes embereket is, sőt áttehetjük őket más szakaszokba is, amíg a hat fős limitet el nem érjük. Ennek a későbbiekben lesz értelme, amikor például menekülni kell két emberrel, de addig a maradék négyet is irányítani akarjuk.

Mindenesetre ezzel a rendszerrel sokkal jobban lehet nagyszámú katonát irányítani, ami gyorsabbá teszi a földi csaták kezelését.

Fegyverhasználati parancsok: négy opció van, a „ne lőj”(nagy X), a célzott lövés (célkereszt), kapáslövés (egy repülő golyó) és a sorozatlövés (három repülő golyó). Érdekes módon ezeknek a real-time harcban is van értelme! Mert igaz ugyan, hogy a körökre osztott rendszerben egyértelmű volt, hogy minél pontosabb lövést akarunk, annál több időegységbe kerül a dolog, de a másik rendszerben is van értelme a dolognak! Itt ugyanis minél pontosabb lövést akarunk, annál lassabban lő a fickónk! Ez így teljesen korrekt és látszik is az egyes opciók közt a különbség! A „ne lőj” is nagyon hasznos opció, ha éppen lopakodni

akarunk és nem akarjuk, hogy a katonánk az első ellenfél megpillantásakor azonnal elárulja hollétét azzal, hogy eszeveszetten tüzelni kezd.

Támadási módok: háromféle támadási mód van: biztonsági (félig elbújt arc), normál (normális arc) és agresszív (haragos arc). Ezeknek nagyon fontos a szerepük, ha tényleg optimálisan akarjuk irányítani embereinket. A legkisebb szerepe (nálam legalábbis) a biztonsági módnak volt. Ekkor emberünk először is fedezéket keres és csak utána kezdi nézni kit is kellene lelőni. A normál módban emberünk lő és fedezékbe szaladgál (tehát mozog!) körülbelül egyforma prioritással – nálam ez volt legtöbbször bekapcsolva. Az agresszív módban emberünk pontosan azt csinálja, amit mondunk neki. Vagyis ha azt mondjuk „menj el ide”, akkor odamegy, *akkor is, ha közben észrevesz egy ellenfelet,* vagy az lő rá! Ugyanígy, ha már megérkezett a helyére, akkor mindenféle mozgás nélkül lőni fog az ellenfelekre, ahogyan csak bír! Miért fontos ez? Egyrészt ha eldobtunk egy gránátot, akkor jó onnan pucolni és nem megállni nézelődni minden saroknál!

Ugyanígy ez a *menekülés* ikonja is: ugyanis nem lenne jó vicc, ha félhalott emberünk mindenkivel leállna párbajozni, akivel menekülése közben összefut (jobb, ha szalad, akkor kisebb az esélye, hogy eltalálják).

Taktikai és izometrikus nézetek: nem tudom kinek mi a véleménye, de én szeretem tudni, mi is történik egy játékban. Így aztán a város irányításánál általában a térkép módot használtam (annak ellenére, hogy tényleg szép és szívderítő látvány, amikor egységeink az izometrikus képen tarolják az UFO-kat), földi harcnál pedig az izometrikus módot. Itt csak akkor kapcsoltam át térkép módra, ha nagyon nem találtam valamit és meg szerettem volna nézni, hogy szintenként hol van még fel nem derített terület.

Körülbelül ennyi lényegesebb különbséget szerettem volna elmondani a korábbi részekhez képest, most pedig egy csomó tippet szeretnék még megosztani Veletek, amire a játékba beleölt 70-80 óra alatt rájöttem (kb. ennyi idő alatt sikerült átjutnom rajta).

Mindenképpen érdemes előnyben részesíteni a lőszer nélküli fegyvereket (eleinte űrhajóknál a lézerágyúk ilyenek, földi harcban ilyen az elején nem lesz). Így nem kell állandóan a feltöltéssel foglalkozni (főleg, mert a rakéták szeretnek elfogyni, ha nagyon sok egységnél használjuk őket). Lőszerutánpótlás csak hetenként van, de ha valamit nagyon használunk, akkor annak az ára is megy felfelé!

A fizetésnapok vasárnap vannak, így nem érdemes a heti keretet mindjárt az első nap elején elhasználni! Ez főleg a játék elején lehet kínos, amikor még nem tudjuk mennyi lőszerre lesz szükségünk a hét folyamán és nincsenek idegen tárgyak, amit jó pénzért el tudnánk adni. Arra is készüljünk fel, hogy nehezebb szinteken (nálam „superhuman” szinten jött elő) a kormány úgy dönthet, hogy végleg megszünteti a finanszírozásunkat – a teljesítményünktől függetlenül!

4 Hawk Warrior-ral már egészen jó légvédelmet lehet kiépíteni. Nekem ezekkel még pajzsos Alien Mothership-et is sikerült leszednem! Természetesen érdemes minél előbb Disruptor Gun-okkal felszerelni őket (amiket viszont csak UFO-król lehet megszerezni).

Természetesen itt is érvényes a „sok lúd disznót győz” elv, vagyis inkább egy UFO-t lőjünk le, mint hogy kettő még éppenhogy visszavánszorogjon! Főleg azért fontos ez, mert az idegenek szeretnek elég gyorsan elszaladni, ha megsérült a hajójuk, ekkor pedig nem lesz lehetőségünk összeszedni az űrhajóban található értékes cuccokat.

Bármilyen küldetésre megyünk, az idegenek elhozásához megfelelő szállítóeszköz kell (Bio-transport module). Mivel ez az első fejlesztési lehetőségünk, ez elég gyorsan a rendelkezésünkre fog állni...

Nem tudom miért, de nagy alieneket nem sikerült elkapnom (az öcsémnek igen, te teljesen véletlenül – egyszerűen életben maradtak). „Nagy alien” alatt a „rakétázó monstrumot” és az pszionikus „felfújt repülő zsákot” értem. Ha valaki rájönne, hogyan lehet ezeket BIZTOSAN élve elkapni, értesítsen már engem is a trükkről!

Itt szerencsére nincs az a módszer, hogy különféle rangú idegeneket kell elkapnunk, mint az előző részekben! Sőt! Én semmilyen előnyét nem fedeztem fel annak, ha élő alieneket szerzek be (volt olyan amilyet a játék végéig nem kábítottam el). Na jó, egy-két lényegtelenebb találmányt kaptam, de nemigen használtam őket... Mindenesetre

nincs olyan kulcsszerepük, mint az előző részekben!

Általában a valós idejű játéknál sokkal kisebb a pszionikus támadások jelentősége, mint a körökre osztottnál

(ott ugye egy teljes körre átállt az alien). Főleg, hogy itt bevezették a pszionikus „stamina”-t, aminek fogyása miatt elég gyorsan véget ér az átállítás, akármilyen jó is az emberünk. Ráadásul egy csomó alient nem is lehet „meghülyíteni”, mert túl buták hozzá (nincs agyuk). Így aztán nálam sokkal kisebb szerepe volt a pszionikus képességeknek, mint a kettes részben...

Minél előbb fejlesszük ki a Dimension Probe-ot, mert csak így

fejleszthetjük ki a nagy műhelyt, ami egészen a játék végéig létfontosságú lesz! Még egy fontos összefüggésre jöttem rá: amíg nem kapunk el egy olyan UFO-t, aki idegeneket tesz le a városba, addig nem tudunk komoly repülőket építeni a Dimension Probe után!

Szerintem két bázis untig elég, ha a második helyét ügyesen választjuk meg! Érdemes használni az automatikus védőtornyokat (ezek a korábbi részekben nem voltak)! Főleg az antigravitációs lift és a hangár mellé érdemes telepíteni őket, mivel itt fognak majd behatolni az esetleges támadók. A fontosabb a lift, mert erre van a menekülési útvonal, vagyis a beijedt idegenek is erre próbálnak majd menekülni... Legnehezebb szinten elég gyakori volt az ilyen támadás, sokszor más (városbéli) szervezetek részéről. Volt egy eset, hogy két hősies katonám védte meg ellenük a bázist (persze a tornyok segítségével)!

A bázison sok épületet (hangár, kórház, tréningezőhelyek) túlterhelhetünk, de ekkor hatékonyságuk lecsökken!

A katonák rangja nem sokat számít, nekem 24 emberrel a maximális rangú őrmester volt! Iszonyatos mennyiségű katonával kell(ene) dolgozni ahhoz, hogy parancsnokunk is legyen (ha a gépkönyv igazat beszél, több mint száz ügynök kellene). Viszont így is több olyan emberem volt, akiknek a játék végére minden kritikus tulajdonságuk maximális értéken volt.

Ahhoz, hogy a bázison az emberek tréningezzenek, be is kell osztani őket valahová (persze csak ha van ilyen épület)! Sajnos az újonnan felvettek sem csinálnak semmit maguktól, ezekre a beosztásokra mindig nekünk kell figyelnünk! Eme kényelmetlenség ellenére ez a trenírozás jó ötlet!

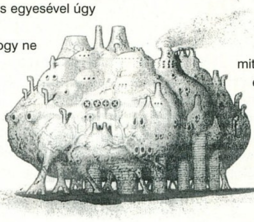
Természetesen a katonánk csak akkor trenírozhat, ha az orvosok nem tiltják el ettől – vagyis sérültekkel kár kísérletezni. A sérültek felépülésük után azonnal folytatják a gyakorlatozást, így ilyenkor nem kell újra a kijelöléssel vacakolnunk.

Ha repülni szeretnénk, akkor a gyengébbik (Marsec által gyártott) páncélt kell használni. Szerencsére ebből elég a haspáncélt viselni, a többi lehet az erősebb fajtából. Sajnos ez a súlyosabb változat borzasztóan leterheli az embereket, így elég lassúak lesznek... A játék során egyfajta páncélt lehet majd fejleszteni, ez iszonyú erős lesz (több rakétát kibír!), de repülni ez sem fog! Szerintem ennél már inkább hagyjuk a repülést, a védelem többet ér! Egyébként egyetlen olyan pályával sem találkoztam, ahol vissza kellett volna töltenem az állást, mert egy kulcsfontosságú pontot nem értem el a földön mászkálással. Egyszer volt egy emberem, aki alá egy nagy gödröt robbantottak és nem tudott kimászni (állítólag van ugrás opció, a „J" gombbal lehet aktiválni, de itt nem igazán működött). Volt olyan eset is,

hogy egy részterületet nagyon szét kellett robbantanom, mert a túloldalra vezető híd leszakadt és nem tudtam, mi van ott...

Ez a repülős és normál páncél keverése egyébként az egyetlen trükk, ahol ez az ötrészes páncél-rendszer jól jön. Különben iszonyú nagy marhaságnak tartom, hogy egyesével kell őket fejleszteni, gyártani és felrakni...

Földi harcnál nagyon fontos a jó csapatmunka! Mivel az alapfelállások nem túl jók (ezt nem ártott volna a játékos által meghatározhatóvá tenni), ha hosszabb ideig leszünk valahol, vagy védenünk kell egy területet, akkor érdemes egyesével úgy felállítani az embereket, hogy ne



álljanak/térdeljenek egymás tűzvonalában. Nálam a játék eleje táján – amíg bénák voltak az embereim – több sérülést okoztak egymásnak, mint amennyit az ellenfelek okoztak nekik!

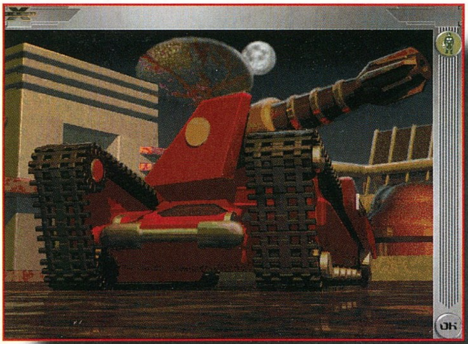
Én nem jöttem rá, hogy csapattársat hogyan lehet gyógyítani (az előző részekből ismert módszer itt nem működött), így aztán mindenki szépen vitte magával az elsősegélycsomagot. Kellemetlen eset, ha a fickónk bekap egy kritikus sebet (ami szívja le az életerejét) és utána szépen elájul! Volt olyan eset, hogy emiatt veszítettem el egy embert... A többiek szépen körbeállták és nézték, ahogy meghal!

A gyógyításhoz egyébként az illető bal kezébe kell tenni az elsősegélycsomagot (a jobb kezében maradhat a puska) és ráklikkelni. A képernyő jobb felső sarkában megjelenő sziluetten rá kell klikkelni a piros testrészre. Ha ez zöldre vált, akkor a katona elkezdte kötözni magát. Ettől még lövöldözhet (persze pontatlanabbul), sétálhat vagy akár menekülhet is. Csak arra figyeljünk, hogy ha a kötözés *után* adunk ki egy parancsot az illetőnek, akkor abbahagyja az elsősegélynyújtást. Így például menekülésnél előbb adjuk ki a mozgási parancsot és utána a gyógyítást, így emberünk szépen elszalad, miközben tekeri a gézt a fejére...

Általában igaz, hogy az idegenek mindig egy lépéssel előttünk járnak! Ez legtöbbször jó (van mit fejleszteni), de lesz egy szakasza a játéknak, ahol emiatt iszonyú lassú lesz a játékmenet. Nálam ez akkor volt, amikor nem mertem még nekimenni a rengeteg UFO-nak, azok pedig telerakták a várost idegenekkel. Ekkor 1-2 óránként földi bevetésre kellett mennem, ami elég sokáig tartott (15-60 perc/bevetés) és így elég lassan haladtam a játékban.

Általában elég rossz az időgyorsítás funkció! Lényegében két sebesség használható: az utolsó előtti a lassú fokozatnak, a legutolsó pedig gyorsnak. A többinek szinte semmi értelme nincs...

A pajzsok töltődnek, de ha teljesen lelövik őket, akkor a pajzsot generáló szerkezet is eltűnik. Ez ugyan le van írva a találmány leírásánál, csak azért ismétlem el, hogy ne érjen senkit meglepetés... A katonák által használható hordozható pajzs egyébként a hátizsákban is működik! A repülőkre rakható



védőpajzs is ugyanilyen elv alapján működik (illetve tűnik el).

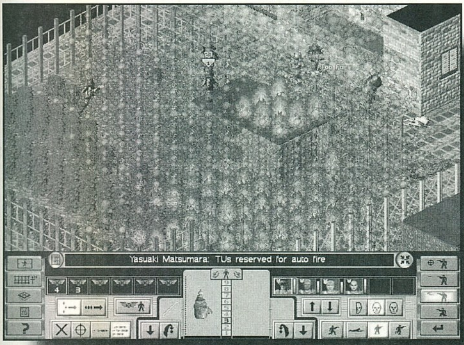
Az álcázó csak akkor hatásos, ha az emberünk (bal) *kezében* van! Ekkor persze sokkal rosszabbul fog lőni az illető! Mellesleg az álcázó nem teljesen jól működik, mert néha lőttek az emberemre, pedig semmivel sem árulta el, hogy hol van (bekapcsoltam a „ne lőj” opciót). Néha pedig nem láttam az ellenfelekét, pedig folyamatosan lőtt rám két lépésről... Ennek ellenére ez a találmány igen hasznos felderítésre és kézigránát dobálásra! A nagy rakétavető debellákat (majd találkoztok velük) ilyen módszerrel (is) ki lehet nyírni. Természetesen használható a rakétavető is, csak ahhoz elég kevés lőszert tudunk vinni...

A játék elején, amíg olyan fegyvereink vannak, amihez lőszer is kell, ne állítsuk sorozatlövésre a lövési módot, mert nagyon hamar elpufogtatnak az embereink 3-4 tárat! Ilyenkor a célzott lövés a legjobb. Később, ha lesznek az idegenekéhez hasonló sugárfegyvereink (ezek töltik magukat), akkor átállhatunk a sorozatlövésre.

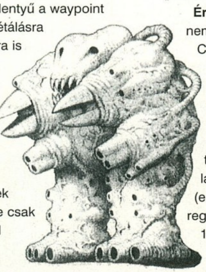
A SHIFT billentyű lenyomásával kiadhatunk bármilyen célt az embereinknek. Például ajtókat sokszor érdemes belőni, hogy messziről láthassuk nem ólálkodik-e valaki mögötte. Az idegen dimenzióban is sok olyan küldetés lesz, ahol meg kell semmisíteni valamit, akkor is ezzel a módszerrel éljünk!

Űrhajók elfoglalásánál nagyon célravezető taktika megállni a bejáratnál és halomra lőni (két oldalról) a kilépőket. Gonoszabb egyének (pl. én) néhány mozgásérzékelő gránátot is ledobálhatnak...

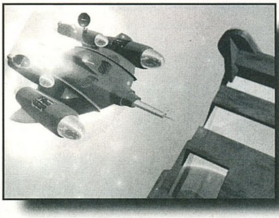
A földön heverő hulláknál lévő robbanóanyagok is elsülnek, ha odadobunk egy gránátot. Ez jó lehet, ha az űrhajó előtti hullahegybe dobjuk, de kellemetlen, ha ellenünk játsszák el, amikor éppen be akarunk menni! Több épületben is lesznek olyan tárgyak, amik nagyokat robbannak (például egy gáztartály). Szóval ügyeljünk arra, hogy merre megyünk! Ha csak egy út van, akkor robbantsunk be mindent ami a közelben robbanhat, és csak ezután menjünk oda!



A CTRL billentyű a waypoint kijelölő. Ez a sétálásra és a rakétázásra is vonatkozik (egyszer sem használtam, de a gépkönyv csak nem hazudik)!



Az idegenek világába eleinte csak komoly erőkkel menjünk, mert igencsak hemzsegnek ott az UFO-k. Szerencsére néhány Annihilátorral le lehet úgy pucolni őket, hogy a játék vége felé már el is tűnnek...



Ne rúgjuk ki a tudósainkat, ha éppen látszólag nincs munkájuk. Szinte a játék végéig lesz fejlesztenivaló, és kellemetlen, ha a csupa 90-es képességű tudós helyett amatőrökkel kell dolgoztatnunk, mert éppen most rúgtuk ki őket. Amúgy sem kerülnek túl sokba – pénzünk meg lesz, ha felfedezzük és eladogatjuk az idegen fegyvereket...

Ha megtámadják a bázisunkat, akkor a tudósokra vigyázzunk! Fegyvert nem viselhetnek, viszont az idegenek szeretik tarolni őket. Ilyenkor jelent óriási segítséget a megfelelő helyre telepített automatikus védelem, ami jól megtizedeli a bejövő idegeneket és időt ad kommandósainknak, hogy odaérjenek a helyszínre.

Ha használunk is androidokat, minél előbb szabaduljunk meg tőlük, mert nem fejlődnek és az emberek hamar lehagyják őket. Főleg a célzóképességük lesz nagyon gyenge a fejlett emberekhez képest. A játék elején nagy előnyük, hogy nem lehet „kiszívni az agyukat”.

Értékelés: már említettem, hogy nem maradéktalanul örülök az X-Com ilyetén folytatásának. Egyrészt hiányolom belőle az igazi ötletet (kétszer még eladható ugyanaz a játék, de háromszor?), másrészt néha nem tetszett a rendkívül lassú játékmenet (erről már regéltem, amikor az 1-2 óránkénti támadásokról volt szó).

Néhány bosszantó apróság is rontja az örömömet: például a civilek teljes érdektelensége (az előző részekben az alienek vadásztak rájuk és meg kellett védeni őket – itt csak szaladgálnak összevissza), vagy a páncélok fel-le rakosgatása. Ezekhez hasonló dolgok voltak még szép számmal, amik – az én szememben legalábbis – sokat rontottak a játék örömén.

Meg kell említeni azonban, hogy szinte minden hibát kijavítottak, ami a korábbi részekben még megvolt! A real-time harc nagyon jó lett, a kezelés pedig – noha jóval több opció van, mint korábban – továbbra is nagyon kellemes!

A grafikai megvalósítás igen jól sikerült – rengeteg pálya és rengeteg „felszínelem” van, ami a játékot – az egyszerű izometrikus nézet ellenére is – nagyon látványossá teszi.

A zenétől és az effektektől viszont egyáltalán nem voltam elájulva! A zene elég semmitmondó és az effektek sem lettek igazán jók! Az előző részekben nekem nagyon tetszettek azok a hangok, amik az ellenfelek különféle megpusztulását kísérték – itt valahogy ez sem volt az igazi. Vagy csak néhány más játék kényeztetett el időközben? Nem tudom. Mindenesetre a játékhoz jobb dukált volna.

Összefoglalva: igen jó, de nem kiemelkedő játékot kap, aki rászánja az idejét az Apocalypse-ra. A játékmenet elég hosszú, az előző részeket ismerők sok újdonsággal nem fognak találkozni (mintha a Microprose gyengülne az utóbbi időben, nem?). X-Com őrülteknek ajánlom, és azoknak is, akik a korábbi részeket kihagyták (vagy még fiatalok voltak) – ezek a stratégiaőrültek el fognak szórakozni vele egy darabig.

Pellus

INFO

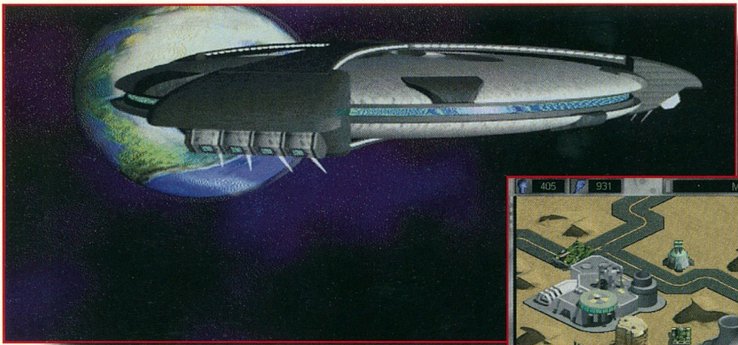
● MICROPROSE	■ 486DX4-100	◆ JAGGED ALLIANCE
● MICROPROSE	■ 60 MB HD	◆ SABRE TEAM
● STRATÉGIA	■ 8 (16) MB RAM	◆ XCOM 1,2
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

95 C:\>

90%

Fallen Haven

KÖR-KÖRÖS ÉLVEZET



Hamarosan itt a mennyország a stratégiai játékokat kedvelőknek, legalább is ezt sejteti az a tény, hogy kezdenek megérkezni a nagy C&C boom első igazi

követői, azok a stratégiai játékok, melyekről az első pillanatban látható, hogy ki volt az anyuka és az apuka, de ettől függetlenül remekre sikeredtek.

A bevezetőből már kiderült, hogy tetszett a játék, bár mint azt majd látni fogjátok igazából le van egyszerűsítve a dolgunk, azonban nagyon nehéz abbahagyni a csatákat, így egyértelmű, hogy ismét egy jó játékkal tölthetjük az időnket.

A szokásos alapsztori szerint megjelennek a Föld közelében a gonosz idegenek, akiknek persze semmi más szándékuk nincs, mint térdre kényszeríteni a földi civilizációt. Érthető okok miatt ez nem nagyon tetszik a földi lakosságnak, így hát hosszas huzavona és kerülgetés után elkezdődik a háború New Haven birtoklásáért.

Alapjaiban egy körökre osztott játékról van szó, melyben két típus fordul elő. Az első stratégiai móddal találkozunk általában, ilyenkor szabadon mozoghatunk az elfoglalt területek között, építkezhetünk, gyárthatunk, egyszóval csak a pénzünk mennyisége határozza meg, hogy mennyi ideig tevékenykedhetünk. A másik móddal akkor találkozunk, ha mi, vagy ellenfelünk támadást indítunk egymás ellen. Ilyenkor a támadott területen és a támadó által odavitt egységeken kívül nem gazdálkodhatunk semmi mással, ráadásul ezeknek az egységeknek is korlátozott

mozgás pont áll a rendelkezésére.

Kicsit előreszaladtunk a témában, induljunk el az alapoktól. (Együtt fogom említeni a Human és a Tauran lehetőségeit, mivel csupán névbeli eltérés mutatkozik az egységek és épületek között.)

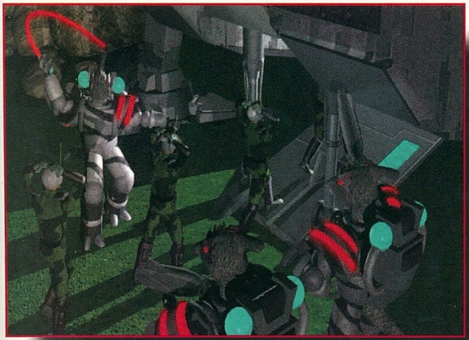
Kezdéskor csupán csak egy terület a mienk (Fallen Haven campaign), de szerencsére ellenfelünk is csak ennyivel rendelkezik. A köztes területeken egy semleges faj egyedei sínylődnek. Arra nagyon jók azonban ezek a területek, hogy felmérjük a tudásunkat és nem utolsósorban gyakoroljuk a támadások technikáját.

Maradjunk először egy területen belül, nézzük mit is tudunk tenni egy kolóniával. Ahol nincs éppen semmiféle akadályozó tereptárgy, oda tudunk építkezni, feltéve ha építettünk úgy utat, hogy a készülendő épület legalább egyik oldalát végig érje. A következő típusokkal találkozhatunk a játékban:

Wall – a legegyszerűbb épületünk mindössze arra jó, hogy feltartóztassa az ellenfelet, vagy éppen annak lövedékeit.

Laser Tower – íme rögtön egy kivétel, hiszen a tornyot bárhova lehet építeni, de azért legalább egy épülettel érintkeznie kell. Ez nagyon hasonlít a C&C mászkálós mókájához, azonban mint később látni fogjuk önmagában semmi értelme sincs.

Mining Facility – credit (pénz) ellátottságunk nagyon fontos, hiszen mindent ebből tudunk fedezni. Nos, a bánya ebben segít minket, ráadásul semmi dolgunk nincsen, egyszerűen le kell raknunk, és a következő körben már el is kezd termelni. A terület össztermelését a jobb felső sarokban látható számpár második értéke jelzi (az első az összes területünk termelése), arra kell törekednünk,



hogy ez minél magasabb legyen, hogy nagyobb legyen a bevételünk. A nyakló nélküli építkezést persze nem komálja a program, mindegyik épületből csak meghatározott számú lehet a területen. Minden felépített épület valamely mértékben fogyasztja a creditjeinket, így elképzelhető, hogy egy gyengén kiépített területen negatívba csúszik a termelésünk.

Power Plant – értelemszerűen némi áram szükséglete is van épületeinknek, így muszáj ilyenekből is építeni jó párat. A termelt áram mennyiségét a bal felső sarokban lévő kis villám melletti számmal kísérhetjük figyelemmel.

Laboratory – nem említettem még, hogy 6 különböző tudományágat kell erősítenünk a játék során. A megépített Akadémiák mind hozzáadódnak a tudományos fejlődésünkhöz, így itt is értelemszerűen minél több megépített épületre van szükségünk. A hat terület közül mi választjuk ki a fejlődés irányvonalát, azt, hogy a kis égő melletti szám hogyan oszlik meg. Induláskor mindegyik jellemző az 1 szinten áll, innen nyomulhatunk fel egészen a 10. szintig, persze addig még hosszú lesz az út. A kézikönyvben találhatunk egy csinos táblázatot arról, hogy melyik jellemzőt hogyan befolyásolja százalékosan a szintlépés, ezt mindenképpen érdemes áttanulmányoznunk.

Radar – ha van radarunk, akkor kaphatunk egy megközelítőleg pontos képet a szomszédos idegen, vagy semleges terület erőforrásairól és egységeinek számáról.

Anti Missile – nagyon jó móka mindenfajta nukleáris bombát dobálni az ellenfelünk fejére. Ha netalántán neki támadna ilyen ötlete, akkor lesz szükségünk erre a kis ketyerére, azonban sajnos csak egy építhető belőle.

Nuclear Silo – innen lőhetjük ki a rakétákat a szomszédos területekre, ha van 1000 creditünk darabjáért. Figyelmébe ajánlom mindenkinek az utolsó fejlesztési szempontot, ahol is a rakétáink és az elhárító egységeink hatékonyságát tudjuk fejleszteni.

Factory – a földi egységek készülnek itt. Maximálisan 12 egység gyártható egyszerre. Ha elkészültek az egységek, akkor a következő körben mi helyezhetjük őket ki tetszőleges helyre a pályán.

Gravport – nagyon hasonló az előzőhöz, azonban itt a repülő egységeink készülnek. Mindkét termelő egységre igaz, hogy induláskor nem találhatjuk itt meg az

összes lehetséges egységet, hanem az idő haladtával folyamatosan nyílik lehetőségünk az összes gyártására.

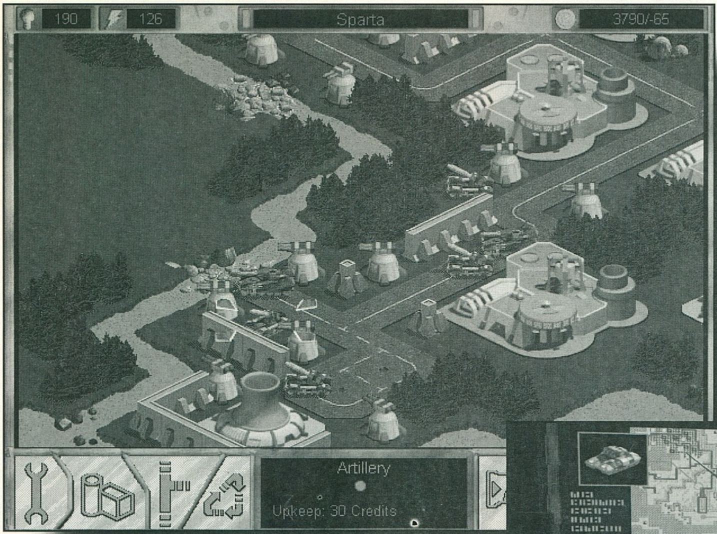
Barrack – a mászkálós egységeink készülnek itt.

Shipyard – speciális üzem, mely egyedül a Drop Ship-nek nevezett partraszálló hajó gyártására képes. Egy hajó 8 egység befogadására képes, de nem érdemes 3-nál többet építenünk, mert maximálisan ennyi szállhat le egyszerre egy támadott területre. Ha nem szeretnénk támadni, akkor is érdemes feltölteni a hajókat egységekkel, hiszen bármikor szükségünk lehet máshol az egységekre.

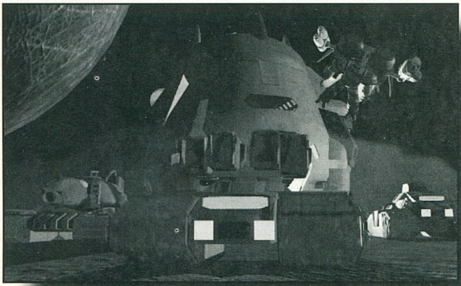
Előfordulhat (sőt biztos, hogy elő is fog fordulni), hogy megsérülnek az épületeink és az egységeink. Nos, az egységeinkért nem tudunk sokat tenni, azonban az épületeinket és a Drop Ship-et meg tudjuk menteni. A bal alsó csavarkulcs ikonnal, mely ismét maximálisra húzza fel az épületek állagát.

Ha egy építményt le kell bontanunk valamilyen ok miatt, akkor lehet szükségünk a recycle ikonra (4.), mely némi pénz is ad az épületért, de persze korántsem annyit mint amennyiért megépítettük.

Következzen most néhány



gondolat az egységekről. A Human egységek gyorsak és messzire lőnek, viszont közepes a tűzerejük és kifejezetten gyenge a védelmük. A Tauran egységekről általánosságban pont az ellenkezője mondható el. Ezek a tényezők főleg akkor számítanak, ha a fejlesztésnél kijelöljük, hogy melyik tényezőre szálljanak rá a mérnökeink. Minden egységünknek van egy-két jellemzője, melyet nem árt ha tudunk. A legfontosabb az Action pontjainak száma. Minden cselekvés pontba kerül. A lövéseknél 2 lehetőségünk is adódik. Minden egység fel van szerelve egy Light és egy Heavy fegyverrel. Ezek valójában nem csak erősségükben különböznek, hanem néha teljesen más a működési elvük.



Ha kijelöljük, hogy melyikkel kívánunk lőni, akkor egy kis kék csík jelenik meg az AP-jaink mellett, mely jelzi, hogy mennyit fog lefogyasztani a lövés. Ha nem használjuk ki teljesen a keretet, akkor minden egység képes reflex lövésre, ami azt jelenti, hogyha belelőnek az ellenfél fázisában, akkor képes visszalőni, akár többször is. Ilyenkor az én lövök egyet – te lősz egyet szabály érvényesül. Nagyon érdekes és nekem rendkívül tetszett, hogy egységeinknek vannak tapasztalati pontjaik, így minél több ellenséget nyírt ki az adott gárda, annál jobban bízhatunk benne, hogy legközelebb sem fog mellé lőni. Következzenek most az egységek. (Elöl a Human utána a Tauran egység, de ez nem mindenhol lehetséges.)

Artillery/ Artillery – a best fegyver lehetne, ha egy kicsit gyorsabban mozogna, azonban így „csak" arra elég, hogy nagyon messziről elimináljuk ellenfelünket, úgy, hogy ő még nem is sejti, hogy miről van szó.

Buggy / * – nagyon gyenge kis terepjáró, az első pályák kivételével nem nagyon fogjuk használni.

Grav Tank / **SHOG** – repülő egység elég nagy tűzerővel és mozgással.

Gunship / **Flyer** – mindkettő repül és egyben a legerősebb repülő egységet is képviseli, a Gunship talán egy kicsivel erősebb.

L.A.V. / **Light Tank** – olcsó ám de nagyon gyenge földi egység.

Ranger / **Sniper** – egyedül kolbászoló gyalogos, nem igazán jelent veszélyt.

Squad / **Trooper** – itt már többen vannak a gyalogosok, de azért nem kell nagyon megijedni tőlük.

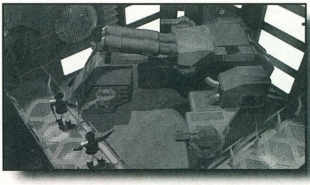
Tank / **Tank** – az egyik legáltalánosabb fegyver, a nagyobb bevetéseken nagyon jól ki lehet használni a viszonylagos gyorsaságát és a tűzerejét. Tipikusan az az egység, amit érdemes egy kamikaze küldetésre is felhasználni, mert nagyon erős.

Speeder / * – nem nagyon van Tauran megfelelője, ez egy gyors kis repülő egység

* / **Hover Tank** – messze lekörözi

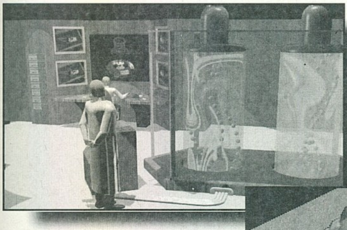
GALÉRIA

Kedvenc egységeim az emberek oldalán. Ez bizony a nehéztüzérség.



tűzerőben a Human egységeket és ráadásul repül, egyszóval figyeljünk rá.

* / **Mega Tank –** a kézikönyv nemes egyszerűséggel annyit ír csak erről az egységről, hogy kerüljük a vele való találkozást. Nos ez érthető, hiszen neki a legnagyobb a védelme



és ráadásul a tűzereje kb. négyszerese a legerősebb Human egységnek. Hmmm...

Ha arra szánjuk el magunkat, hogy támadást indítsunk akkor ez a következőképpen történik. Kiválasztunk egy szimpatikus területet és ott felépítünk 1-2-3 Drop Ship-et ezután telepakoljuk a nekünk szimpatikus egységekkel. Utána elküldhetjük a hajót a támadandó területre. Ha fejlettebb ellenféllel szemben játszunk, akkor érdemes egy kicsit megszórni előtte bombával, ez nem fog neki tetszeni, de akár az egységeinek a felét is leszedhetjük így. A területre való leszálláskor kijelölhetjük, hogy hova rakjuk le a hajót. Nem feltétlenül kell mindig egy taktikát alkalmaznunk, hiszen néha az a jó, ha a város közepére szállunk le, néha meg az, hogyha az erdőbe. Apropó azt még elfelejtettem mondani, hogy a természeti akadályok erősen befolyásolják a mozgásunkat, de a repülő egyedek egynémelyiken persze gond nélkül átrepülnek.

Most már úgy gondolom eleget tudtok a játékról ahhoz, hogy egy-két és persze sok tippel és tapasztalattal lepjelek meg titeket.

– ha rakétacsapást végzünk és a rakétáink becsapódnak, akkor ne kattintsuk el a képernyőt, mert ilyenkor szabadon megnézhetjük az ellenség városát, ami ugyebár nem egy utolsó dolog támadás előtt, meg akkor sem, ha a következő célpontot szeretnénk kinézni rakétáink számára.

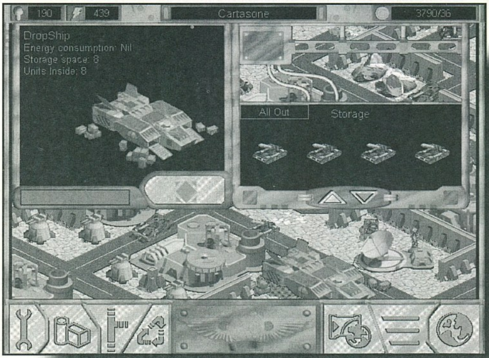
– a bevárás technikája sokkal jobban érvényesül általában, hiszen így egyenként érkeznek a halálra ítélt egységek, melyeket le lehet szedni könnyedén.

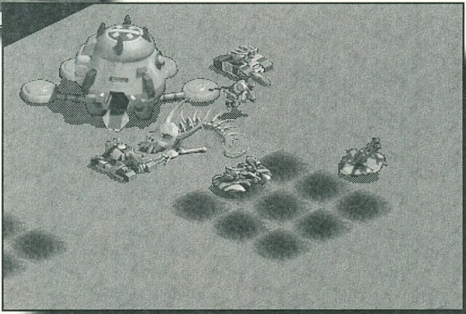
– ha nagyon sok ellenséges nagy egység van bent a városon belül, akkor érdemes egy hajót oda beültetni és a kiröppenő kis tankokkal szétlőni az artillry-ket, amíg nem okoznak nagy gondot.

– a védelem helyes kombinációja az, ha legalább 4-6 tornyot építünk minden lehetséges város bejárathoz, mely mögé 2 széles falat rakunk artillerz-kkel, melyek átfedésben látják a terepet.

– ne sajnáljuk a pénzt az anti-missile pod-októl, nincs kellemetlenebb egy kiadós atomcsapásnál.

– ha nagyon sok területre tudnának leszállni az idegenek, vagy éppen olyan terület van, amit nem szívesen kerítenénk körbe ágyútornyokkal és még ráadásul a fenekünkben is van, akkor egyszerűen építsünk oda egy ágas-bogas falat. Ez olcsóbb és hatékonyabb megoldás.





– az extra területekre (ahol külön feladat vár ránk) jól készüljünk fel, mert itt igencsak nehézségeink lesznek.

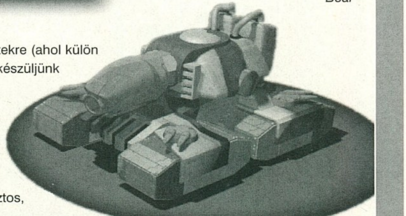
– ne csak egyfajta egységgel pakoljuk tele a hajónkat, mert ez biztos, hogy nem lesz kifizetődő. Kombináljuk a gyors de gyenge egységeket az erős de lassúakkal, és a siker nem marad el.

– a hátsó tartományokra is nagyon vigyázzunk, mert ide is támadhatnak az idegenek.

Most, hogy végignézem a cikket úgy látom, hogy nem sikerült semmi negatívumot írnom a játékról. Ezt továbbra is fenntartom. Azon kívül, hogy nagyon egyszerűre sikeredett a játék, nem igazából találtam kivetnivalót benne. Az egyszerűség alatt itt azt lehet érteni, hogy nagyon egyforma motívumok alapján építkezik a gép, egy idő után jól ki lehet ismerni a tevékenységét.

Ettől függetlenül igazából az sem zavart, hogy kevés egység volt, illetve az, hogy az épületek számára ugyanez igaz. A Fallen Haven nagyon jó játék, ahol a nagyon jó inkább arra vonatkozik, hogy egy egységes játszható, élvezetes játékot kapunk a pénzünkért, ami ugyebár nem egy utolsó dolog manapság.

Bear™



INFO

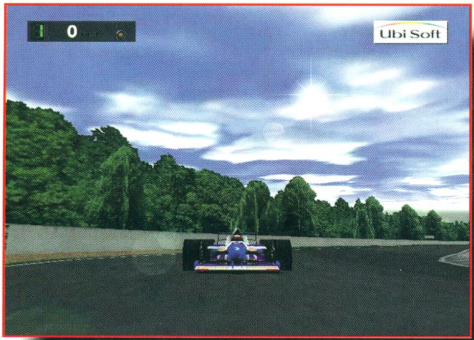
- Interactive Magic
- Micromeq
- Stratégia

- 486DX2-66
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

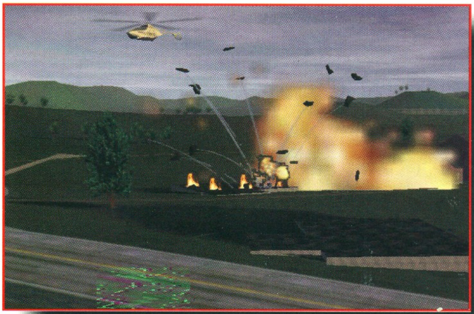
- X-COM
- M.A.X.

88%

Az október beköszöntével új köntösbe öltözik a PC Guru, reméljük, hogy ezt a már igencsak időszerű elhatározásunkat, illetve a



megvalósítás színvonalát pozitívan fogjátok értékelni. Jelentősebb tartalmi változást nem eszközöltünk, hiszen a közelmúlt visszajelzései szerint a jelenleg is "futó" rovatok (Tuning, Lightwave, Teszt) nagy népszerűségnek örvendenek, így ezeket hasztalan lett volna bolygatni. Egyedül a Tesztrovatban eluralkodott 3D mánia késztette a szerkesztőket arra, hogy valami újjal lepjenek meg Titeket. (Meg engem:)) Ez lenne a nemes egyszerűséggel 3D rovatnak keresztelt oldal. Úgy gondoltuk, hogy ha már annak idején némi ráérzéssel, illetve egy adag szerencsével elsőként

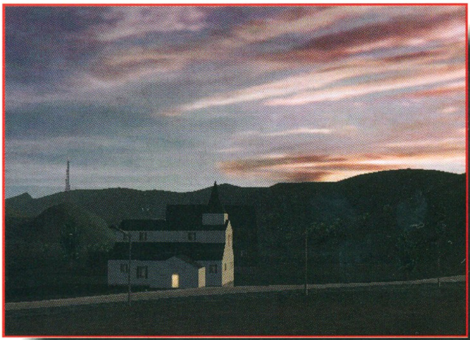


adtunk számot az új generációs 3D kártyákról, akkor megpróbálunk a jövőben is az élen járni az adott témában. (Külön öröm számomra, hogy színes oldalon "terpeszkedhetek", így a hardware hírek mellett helyet fognak kapni a szép nagy játékképek, lehetőleg olyan hot stuff-okról, amik még a fejlesztés stádiumában leledzenek.)

3D OLDALAK=3DFX?

Az vitathatatlan, hogy a '94 márciusában alapított 3Dfx Interactive, a Voodoo Graphics-csal szép lassan "révbe ér". Elsőnek a Micronics által bekebelezett Orchid hozott ki 3Dfx-es gyorsító kártyát, ám nem sokáig örülhetett a monopóliumának, hiszen sorra jöttek a többiek, a Diamond, a Hercules, a Skywell, hogy csak a nagyobbakat említsem. Persze igazi áresést szokás szerint a Távol-Keleti "no name" gyártók Voodoo chipset-es kártyáinak a megjelenése hozta (RealVision-Flash3D, Cardex-Cardex Dragon). Ennek köszönhető, hogy míg karácsony környékén egy dobozos Orchid Righteous 70eFt+ÁFA körül volt beszerezhető, mára már lassan a feléért is kapunk 3Dfx-es gyorsítót. Az eltérések többnyire itt is csak abból adódnak, hogy mit kapunk a kártya mellé, a dobozba csomagolva. Legjobb tudomásom szerint már az összes cég leállt az OEM (doboz nélküli) változatok gyártásáról, legjobb ha ilyet már nem is keresünk a forgalmazóknál.

Visszatérve az alcímben feltett kérdésre, nem titkolt, hogy a 3D oldalak egyelőre jelentősen 3Dfx orientáltak lesznek, hiszen a játékok szinte kivétel nélkül támogatják a Voodoo chipset-et, illetve sorra jelennek meg az új kártyák, így témával bőven el vagyunk látva. (Persze azért majd igyekszek nem



beszorulni a saját korlátaim közé, így ha kijön a NEC új PCX-3as modellje, ami állítólag már tényleg szőröstül-bőröstül megeszi a Voodoo-t, akkor garantáltan arról fogtok olvasni.)

ORCHIDMONSTER

Mivel a bemutatkozó számban már túl sok mindenre nem jut hely, arra gondoltam, hogy a leggyakrabban felmerülő kérdésre írok pár sor. Ez pedig az örök sláger : melyik a jobb??? A Monster vagy a Righteous?

Dacára annak, hogy napjainkra már 6-7 féle 3Dfx-es kártya létezik, a magyar piacon még mindig a két nagy "öreg" vívja eldöntetlen harcát. Hetente több tucat telefonhívást kapunk a fenti témakörben. Íme a legjobb tudásom szerinti "ultimate" válasz:

Gyakorlatilag semmiféle különbség nincs a két kártya között, mindkettő ugyanazzal a Voodoo Graphics dupla chippel, illetve 4MB SDRAM-mal van felvértezve. Döntésünk alapját képezheti, hogy az Orchid kattan egyet mikor a 3D gyorsító átveszi a szerepet a videokártyától. Van aki ezt szereti, persze akad olyan is, akit ez kifejezetten idegesít.

A kedvencem mostanában, hogy többen kategorikusan kijelentik, hogy az Orchid az megbízhatatlan, amin persze nincs is mit csodálkozni, hiszen mielőtt megvette volna a Micronics egy dzsunka cég volt. Ennek túl sok köze nincs az igazsághoz, hiszen a tulajdonos váltás előtt, a cég Angliában funkcionált, méghozzá már akkor is jelentős hírnévvel. A rosszindulatú pletykáknak viszont van egy sajnálatos kiindulópontja, miszerint egy nagyobb Righteous szállítmányra hibás RAM-ok kerültek, majd ezt sikerült szétteríteni a piacon. Persze azóta erre jobban odafigyelnek, csak hát sikerült kicsit megtépázni a cég image-ét.

ÉPP IDŐBEN...

E hónapban ismét szerencsém volt, hiszen "hála annak", hogy nem sikerült időben leadnom a cikket, az utolsó pillanatban megjött az X-Wing vs. Tie Fighter-hez a patch. A képek természetesen erről a verzióról készültek, illetve az UBI soft által fejlesztett F1-es programról, ami első látásra is alaposan helyben hagyja a Psignosys F1-et.

Következő hónapban a készülő játékoké lesz a főszerep, addig is a voodoo legyen veletek.

(Az X-wing sajnos megmakacsolta magát, így a képek a barrage-demoból képviseltetik magukat.)

shoebaron
shoebaron@hotamil.com

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – szombaton és vasárnap is 10–20 óráig nyitva
MINDENT – az összes PC program elérhető
OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat! Októberi bemutató: AGE of EMPIRES a MICROSOFT-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden októberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

Aki vesz az kétszer nyer!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon. Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak

1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

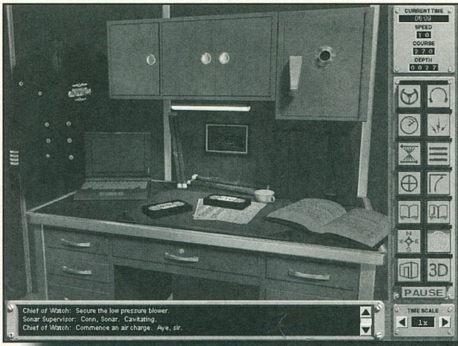
Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
telefon: 351 8395

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák.

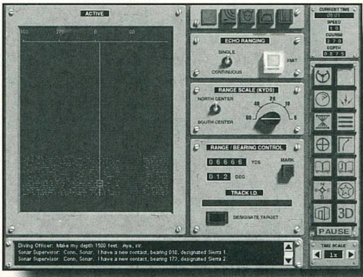
688i Hunter/Killer

ÚJRA SZÓL A SOKLÖVETŰ

Hát nem megtaláltak egy tengeralattjáró szimulátorral?



Dehogynem. Igaz ez nem probléma, hisz a szimulátorok ezen fajtája igen kedves nekem, habár nem szeretek veterán szintre süllyedni (ennyire azért nem látom át a dolgokat). Ellentétben egy kedves ismerősömmel, aki megszállott és őrült lévén mindenfajta szimulátort maximális nehézségben és maximális élethűségre állítva játszik. Ez nem mese. Saját szememmel láttam, hogy mire képes, akár tengeralattjáró –, akár repülőgép-szimulátor esetében. Őrült. Szóval az lenne a legjobb ha Ő írná a cikket, de én írom, és így meg kell elégednetek egy viszonylag amatőr szimulátor-tesztelő benyomásaival. Legutoljára ilyen stílusban a Tom Clancy SSN-t volt szerencsém tesztelni, ami sikeres egyvelege volt a szimulációnak, az akciónak és annak a sajátos légkörnek, amit Tom Clancy teremt a regényeiben. Mondani sem kell, hogy nagyon tetszett. Főleg az újfajta nézet, ahogy a tengeralattjárót kívülről lehetett látni. A 688i természetesen

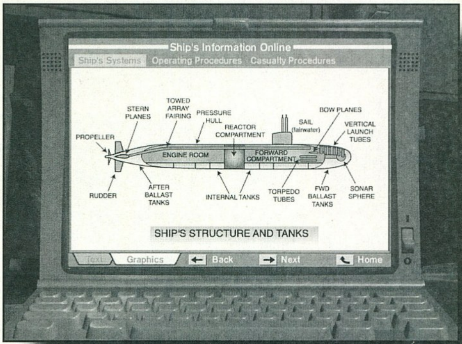


teljesen más tészta. Helyből megjegyzem, hogy egy közel 300 oldalas kézikönyv van hozzá, amely segít a játék tökéletes elsajátításában. Már ebből az apró momentumból is kitűnhet, hogy ezt a programot tényleg csak azoknak ajánlom, akik nem kevés hasonló jellegű programban szereztek már tapasztalatot. Míg az SSN az olyanok részére is jó szórakozást nyújt, akik kevésbé járatosak a szimulátorok világában, addig egy ilyen játékos a 688i-vel kellőképpen megszenvedve, hogy némi sikert érjen el, ami csak rövid időre deríti fel a kedélyeit. Míg az SSN-ben alapvető, de fontos dolgokkal kellett megismerkednünk, addig itt a tengeralattjáró irányításának minden részlete a fejünkre hullik. Természetesen ez nem egy összehasonlítás a két program között, hanem csak a két különböző stílus rövid leírása két különböző játékos-csoporttal párosítva.

A 688i az a szimulátor ami a jelen pillanatig kifejlesztett legmodernebb technikai eszközöket és legapróbb változtatásokat is tartalmazza.

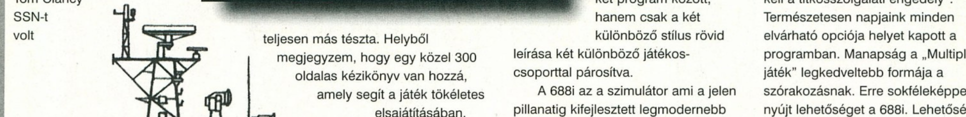
Főszereplői 22 Los Angeles osztályú, nukleáris csapásmérő fegyverzettel ellátott atom-tengeralattjáró.

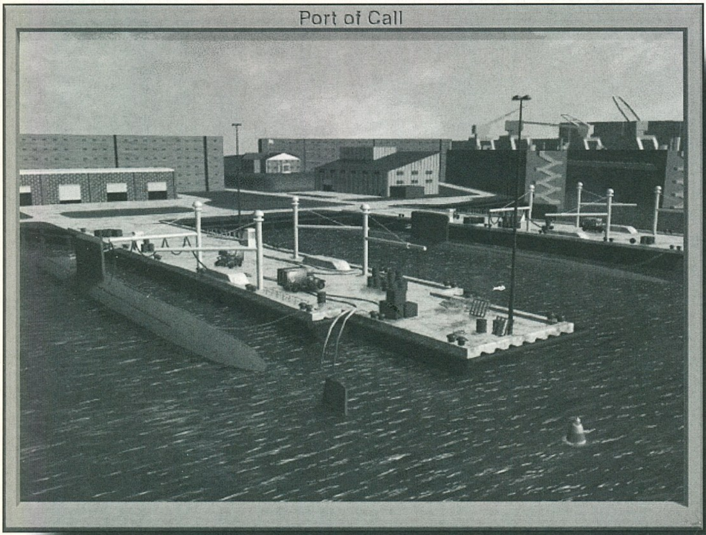
Az első Los Angeles osztályú tengeralattjáró építését 1972-ben kezdték meg és az első végleges példány 1976-ban futott ki az óceánra. Azóta eltelt 25 év és nagyon sok minden változott az újabb és újabb modelleken. Egyre fejlettebb lett a



fegyverzet, felderítő eszközök. Az ellenség munkájának megnehezítéséhez a tengeralattjáró „nagyon" alacsony zajszintje járul hozzá. A legutolsó 22 példány már nem 688-as hanem 688i típusjelzést kapott, ugyanis ezek tartalmazzák a már korábban említett legmodernebb felszerelést mindenből.

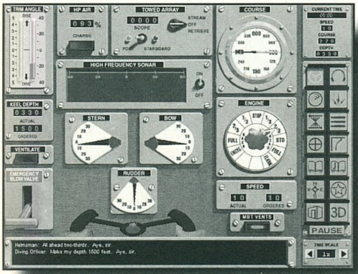
Mire a 688i eljutott hozzánk, addigra kint több tucat elismerést kapott, mint „A legélethűbb tengeralattjáró szimulátor, amihez nem kell a titkosszolgálati engedély". Természetesen napjaink minden elvárható opciója helyet kapott a programban. Manapság a „Multiplayer játék" legkedveltebb formája a szórakozásnak. Erre sokféleképpen nyújt lehetőséget a 688i. Lehetőség van két gép összekötésére, helyi hálózaton való csatározásra és az oly





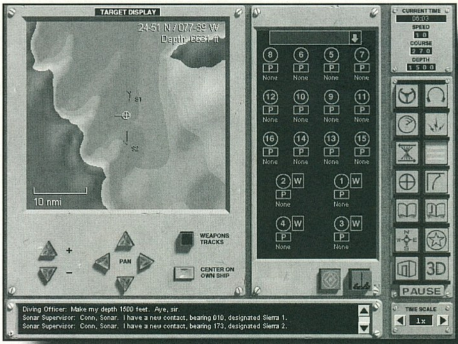
népszerű Interneten keresztüli „csihi-puhira” is.

A játék fejlesztésében olyan személyek segítették a Jane’s munkáját, akik az amerikai tengerészet kiképző programjait készítették. Ennek hála 12 olyan részletes helyszínen lehetünk a



tengeralattjáróban, ami a legkukacoskodóbb játékosok kényes igényeit is kielégíti. A tengeralattjáró minden porcikáját a felügyeletünk alatt tudjuk tartani, sőt a legénységet és az ellátmányt, utánpótlást is. Természetesen teljes a háttér-információs adatbázis minden olyan dologról, ami a játékban említésre méltó. Minden elolvasható a tengeralattjárókról, fegyvereikről, az ellenségről... Természetesen Cheat-módot is építettek a játékba, így aki inkább az akció részre szeretne koncentrálni, az 32 csomóval odaszabhat az ellenség orra elé, és onnan telibe kaphatja ha úgy tetszik. Akármilyen hihetetlen is a játék helyszíne (a Föld a gyengébbek kedvéért) műholdas elemzés segítségével készült, és ennek hála teljesen élethű. A küldetések között találhatunk gyakorló és éles küldetéseket, illetve teljes hadjáratokat játszhatunk végig. Senki ne lepődjön meg, ha mondjuk egy politikai helyzet nagyon életszagúvá válik, mert valós politikai helyzeteket is beleszőttek a játékba.

Ha valaki leül játszani a 688i-vel ne lepődjön meg, ha például nem igazodik ki a fegyvervető rendszeren, vagy ha a szonárnál túl sok kérdés merül fel benne vagy esetleg teljesen



idegen számára a Célpont Mozgás Analizátor... A kezdők részére, mint már említettem, nagyon sok fejfájást fog okozni a 688i. Előszeretettel ajánlom tehát a kézikönyvet. Minden kérdésre kielégítő választ fog adni.

A grafikával nem lesz senkinek sem gondja a 688i esetében. Alapjában véve a kezelőpultok az elvárásoknak megfelelőek és könnyen el lehet igazodni rajtuk. A menük kulturáltak, egyértelműek és elég jók a 3D-s animációk is. A 3D-s külső nézetek kellő részletességgel vannak elkészítve és jól be lehet állítani, hogy akár az alap P90-en is jól futhasson a program és látványban ne szenvedjünk hiányt, de a P166 tulajdonosok is kellőképpen fel tudják tuningolni a grafikát a processzorukhoz. Az effektek elég jók, és a midis zene is ok, de szerencsére ki is lehet kapcsolni. Ezek együtt kitűnő hangulatot teremtenek a 688i-nek.

Az egyetlen negatívum amivel a játék során találkoztam az, hogy csak profiknak való a program (szerintem). De mindenféleképpen érdemes megnézni!

Az installálás során én a teljes installálást ajánlom, ezzel ugyanis sok apró időhúzásos és töltögetős kellemetlenségtől meg lehet szabadulni.

Jó merülést!

Mr.T.

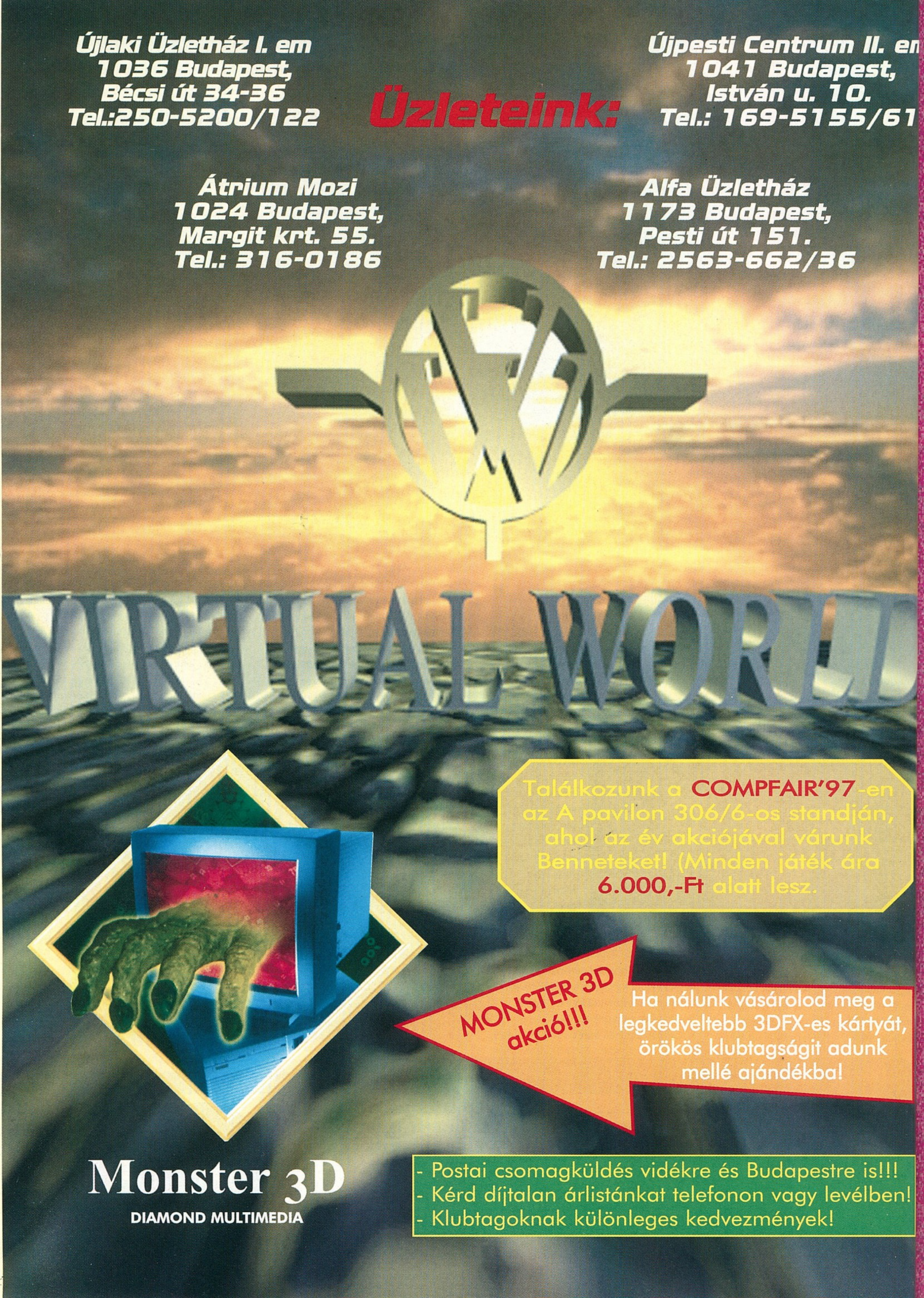
Info

- EA / Ecobit
- Jane's
- Szimulátor

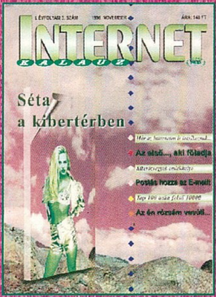
- P90
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

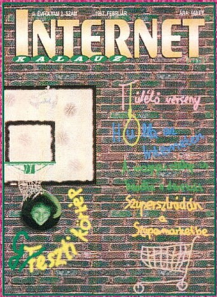
- 688 Sub Attack
- Silent Hunter
- Silent Steel

86%

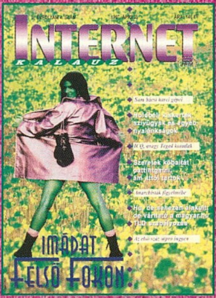


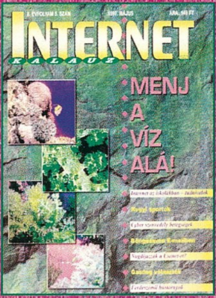
Újlaki Üzletház I. em
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36
Tel.:250-5200/122
Üzleteink:
Újpesti Centrum II. em
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61
Átrium Mozi
1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186
Alfa Üzletház
1173 Budapest,
Pesti út 151.
Tel.: 2563-662/36
VIRTUAL WORLD
Találkozunk a COMPFAIR'97-en az A pavilon 306/6-os standján, ahol az év akciójával várunk Benneteket! (Minden játék ára 6.000,-Ft alatt lesz.
MONSTER 3D akció!!!
Ha nálunk vásárolod meg a legkedveltebb 3DFX-es kártyát, örökös klubtagságit adunk mellé ajándékba!
Monster 3D
DIAMOND MULTIMEDIA
- Postai csomagküldés vidékre és Budapestre is!!!
- Kérd díjtalan árlistánkat telefonon vagy levélben!
- Klubtagoknak különleges kedvezmények!

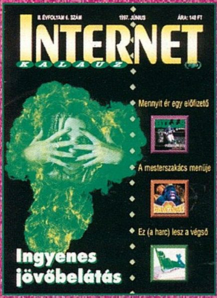




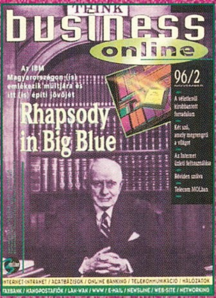
Műsorújság – a „hálótársak" szabadidő-magazinja.

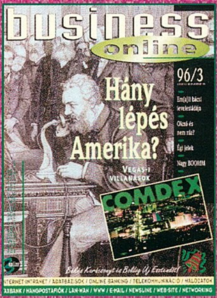






Megrendelhető faxon (228-3373), E-mailben (prim@prim.hu)

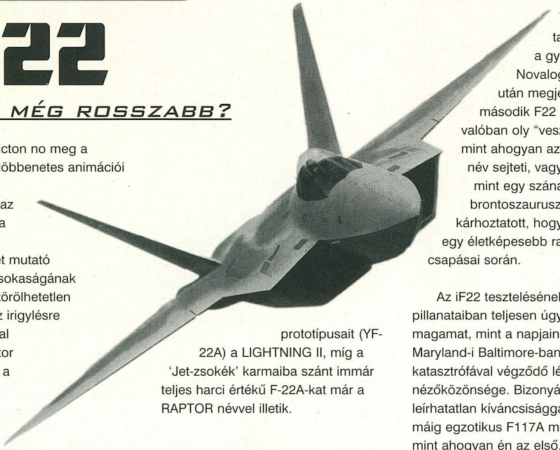




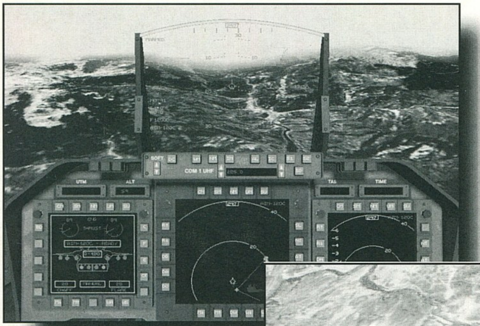
Üzlet az informatikában – informatika az üzletben.

iF22

JÖHET MÉG ROSSZABB?



Michael Cricton no meg a Jurassic Park döbbenetes animációi jóvoltából, '93 nyara óta még az őskor állatvilága iránt teljes érdektelenséget mutató mozilátogatók sokaságának tudatában is kitörölhetetlen emlékként el az irigylésre méltó protkókkal megáldott Raptor neve. Azonban a júra-kor őserdőit korlátlan



vadászterületének tekintő, az óriási T-Rex-ek haragjával is bőszen szembeszálló villámgyors ragadozók mesterséges felélesztése nemcsak egy újabb taggal gyarapította a mozivászon ösztönösen rosszindulatú lényeinek egyre növekvő táborát. Megjelenésével egy oly nyers erőszakot és rettegést sejtető nevet honosított meg a köztudatban, melynél csak idő kérdése volt, hogy mikor tűnik fel egy új harcieszköz típusjelzésének részeként...

Hát nem is kellett túlzottan sokat várni ahhoz, az USAF – pillanatnyi változatosságot csempészvén a lassan fantáziátlanná váló harcigép elnevezések sorába (lásd Corsair II, Phantom II, Black Widow II... etc.) – lefoglalja az agresszív image-t sugárzó nevet legújabb csapatszolgálatba állítandó vadászgépe, az F-22A számára. Az esetleges félreértések elkerülése érdekében, csakis kiegészítésként jegyzem meg, hogy a hivatalos terminológia szerint a Lockheed gép prototípusait (YF-22A) a LIGHTNING II, míg a 'Jet-zsokék' karmaiba szánt immár teljes harci értékű F-22A-kat már a RAPTOR névvel illetik.

A MÁSODIK PROTOTÍPUS???

A PC-GURU 97/7-es számában már értesülhettünk az „F22" név általános alkalmazása körül fellobbanó jogi bonyodalmakról, melyet az Interactive Magic cég – hagyományait követve (iM1A1 Abrams) – egy nem túlzottan fantáziadús, ámbár célravezető megoldással hárított el. Egy – null a javukra! Csupán azt kell eldönteni, igazából mennyire tartalmas is ez a győzelem? A Novalogic alkotása után megjelenő második F22 szimulátor valóban oly "veszedelmes"-e mint ahogyan azt a RAPTOR név sejteti, vagy nem más mint egy szánalmas brontoszaurusz, mely arra kárhoztatott, hogy elvérezzen egy életképesebb ragadozó csapásai során.

Az iF22 tesztelésének első pillanataiban teljesen úgy éreztem magamat, mint a napjainkba a Maryland-i Baltimore-ban megtartott, katasztrófával végződő légibemutató nézőközönsége. Bizonyára ők is oly leírhatatlan kíváncsisággal várták a máig egzotikus F117A műrepülését, mint ahogyan én az első, alap helyzetből 3DFX-et is támogató szimulátort. Ők is oly izgalommal pillantották meg a felettük elhúzó matt-fekete lopakodót, mint ahogyan én tettem azt a sokat sejtető paraméter beállítások láttán. Végül ők is oly hitetlenkedve szemlélték a szárnyaszegett roncs földbe csapódását, mint ahogyan én is alig hittem a szememnek az első repülés alkalmával.

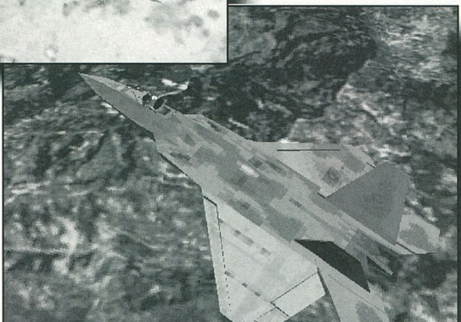
Ők döbbenettel bámulták a felfelé gomolygó fekete füstöt, én viszont mérhetetlen kiábrándultsággal nyúltam a CTRL-ALT-DEL hármas felé. Végül is a történet már az elején rosszul indult...

Előjáték gyanánt a pechesebb Hercules Dynamite tulajdonosok akár azonnal előkészíthetik a legfrissebb install lemezeket, hiszen a Direct 3D hardware gyorsítás (3D gyorsítókártya szükséges) beállítását követően a program nálam a legkülönösebb látványbeli jelenségeket produkálta (függőleges vonalak, fekete képernyő, etc.), melyek megszüntetése csak a driverek, esetenként az egész DirectX újratelepítésével szűntek meg.

Problémamentes felszállás esetén egy a Flight Unlimited környezetére kísértetiesen hasonlító fotó-realisztikus terep felett száguldva szippanthatjuk be először az F22 fülkéjének jellegzetes illatát. A DEMON-1 elnevezésű engine állítólag műhold-felvételek renderelésével hozza létre a nagyobb magasságokból valóban rendkívül valósághű földfelszínt, mely azonban amint azt már megszokhattuk, mentes a tereptárgyaktól. Különben is ez egy légifölény vadászgép, semmi szükség a veszedelmes mélyrepülésre érvelhetnénk. Arra viszont nincs logikus magyarázat, hogy miért kell szaggatnia egy olyan szimulátornak, melynek ideális hardware kívánalmai, a >P166 processzor, a 32MB Ram és a Voodoo alapú gyorsító mind rendelkezésre állnak.

A pixelek hiába tűnnek el a 65e szín, mip-mapping és társai hatására, ha a sebesség folyamatossága nem biztosított. Talán ha eltekintettek volna a kizárólag DirectX-en keresztül történő hardware kezeléstől... Talán egy kártyára szabott driverrel...

De félre az álmokkal és próbáljunk a pozitív dolgokra koncentrálni. Remélem az itt debütáló ún. Active Cockpit a soron következő



szimulátoroknak már standard felszerelését képezi majd, hiszen így végre el lehet tekinteni a 100+ billentyűzet kombináció memorizálásától. Immár az egér segítségével aktiválhatóak az MFD-ket körülvevő – mindeddig csak a háttér részét képező – gombok sokasága melyekkel végre felváltható az eszeveszett billentyűzet püfölés.

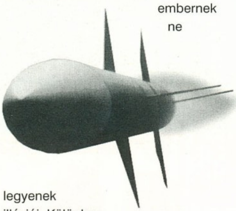
Szívesen látott újdonságnak számít az egyes fegyver típusok indításánál érvényesülő G korlátozás, míg a saját elektromágneses kisugárzás mértékét, ill. az aktuális radar felületet jelző IRCS, ill. RCS rendszerek gyökerei a veterán F19 Stealth Fighter-ig nyúlnak vissza.

Azzal is együtt kell élnünk, hogy a fedélzeti vezérlőrendszerek felülbírálják döntéseinket, így például 225 kts felett automatikusan behúzódik a futómű és helyükre csúsznak az ívelőlapok.

Ne sajnáljuk az időt a légi adatközlő rendszer (IFDL) sajátosságainak megismerésétől sem.

A bevetések során elért sikerek egyik alapköve a légtérben tartózkodó egységekkel való kommunikáció. Nagy előnyt (plusz sokszoros túlélési esélyt) jelent az AWACS radar jeleinek felhasználása (ala Fleet Defender) és fedélzeti lézer-célmegjelölő hiányában, csakis a körzetben járőröző FAC-kal való kapcsolat felvételt követően válnak „intelligens“ fegyverekké GBU bombáink.

Légifölény vadász származását meghazuttolandó, a Raptorral szinte bármely bevetés típus repülhető, azonban a bombakamrák csekély kapacitását kiegészítő szárny pilonok érezhetően megnövelik a gép radar keresztmetszetét. Valójában még elképzelésként is komikusnak tűnik 100 milliós gépekkel végeztetni el a jó öreg A10 feladatát, azonban a boszniai hadszíntéren repülve az embernek ne



legyenek illúziói. Különben is egyre inkább rangon alulinak érzem, hogy kompetensebb ellenfél hiányában (no more Soviet Union) n-ed rendű konfliktusokban kell villogtatni technikai fölényünket. Ugyan ki az a szerencsétlen aki éppen az ukrajnai Zhitomir védelmében kívánja feláldozni az életét?

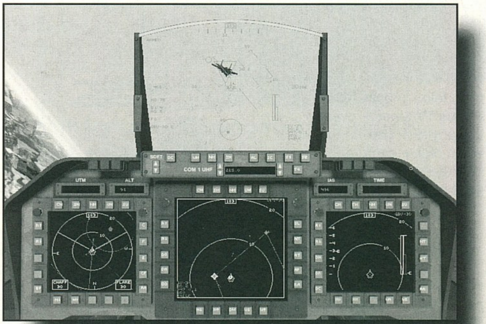
Mint ahogyan azt a fenti sorokból már sejteni lehetett, határozottan rossz véleményem alakult ki a program hangulatát illetően. Mind a boszniai, mind az ukrajnai hadművelet túlzottan mesterségesre sikeredett ahhoz, hogy küldetéseinek teljesítése jóleső sikerélményt váltson ki a pilótából. A két CD-s terjedelem ellenére minimális a számomra erősen motiváló hatású .avi bejátszások száma (sajnos mind digitalizált), a Personal Digital Assistant névre keresztelt, de leginkább egy monokróm notebook-ra emlékeztető kiértékelő / keret rendszer pedig még tengernyi jóindulat esetén is alig minősíthető. Sajnálom, de ehhez hasonlóan pocsék hangulatú szimulátorhoz az A10 II óta nem volt dolgom.

Nem kizárt, hogy az iF22 tényleg az első hírmondója a repülés szimulációk új generációjának, de én csak azt tudom ajánlani, hogy most az egyszer mindenki használja ki a gép oly büszkén hangoztatott lopakodó tulajdonságait és semmiképpen se kísérelje meg felderítését. Hátha szerencséje van és az iF22 észrevétlenül tovább száll.

EGY LEGENDA VÉGE???

Feltételezem, hogy a felnőtté válással együttjáró egyik sajnálatos mellékhatás, a megkomolyodás ellenére még számos olyan Ász szárnyal a PC-s szimulátorok világában, kik aranyozott szárnyaikat egykor valamely C64-es program bevetése során érdemelték ki. Nekik akkoriban az „élet értelmét“ jelentette a MICROPROSE név, hiszen a szimulátorok hajnalán ez a név garanciája volt a színvonalas – a lehetőségekhez képest –, professzionálisan kidolgozott, elsősorban a katonai repüléssel foglalkozó programoknak. Kevesen tudják, hogy az egész két emberrel és egy Hellcat Ace névre keresztelt, meglehetősen egyszerű programmal kezdődött, hogy olyan fenomenális magasságokba jusson, ahová csak a Strike Eagle III-ak és F14 Fleet Defender-ek emelkedhettek. Utánuk évekig csend. Az ismeretes, hogy Sid Meyer engedett a stratégiai szimulációk világa vonzásának, viszont döbbenettel olvastam „Wild Bill“ Stealey nevét az iMagic vezetői között. Ha tényleg ez lett belőled MicroProse, akkor akaratlanul is egy sivárabb jövő felé vesszük az irányt.

Sorell'



INFO

- INTERACTIVE MAGIC
- MAGIC LABS
- SZIMULATOR

- P90
- 32 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- F22
- RAPTOR

60%

WACOM DIGITALIZÁLÓ TÁBLÁK

WWW lap: www.datanet.hu/mikropo * e-mail : sabsa@mikropo.datanet.hu

ArtPad II
nyomásérzékeny (256 fokozat)
Ultrapen Eraser toll (egyik vége radír!)
2540 lpi felbontás
Win95, Win3.1, NT driverek
Ajándék: Fractal Design Dabbler 2.0

Apocalypse 3Dx
* NEC/VideoLogic PowerVR (rev.2) 3D grafikus processzor
* 4MB SDRAM textura memória
* Bilinear filtering
* 3D gyorsítás 1024x768-ig 16M vagy 64k színmélység (akár ablakban is!!)
* D3D és PowerSGL driverek (OpenGL driver várható!!)

Ajándék szoftverek: *Mechwarrior 2, Ultim@te Race Resident Evil, Wipeout 2027XL*

Genoa SYSTEMS CORPORATION

Phantom 3D/DX
* S3 Virge/DX grafikus processzor
* 170MHz RAMDAC
* 2MB-4MB EDO DRAM
* 2D/3D gyorsítás
* 3x 3D sebesség a korábbi S3 Virge chip-hez képest!
* D3D, DirectX, Win95, Win3.1, NT driverek

Továbbá: GENOA alaplapok, TV-tuner kártyák stb...

MIKROPO COMPUTER
1065 Bp., Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111/142,162,140m • Fax: 269-0151

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

OLD MAN

TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest, VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő – Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLT GÉP – CENTRUM!!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLUNK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
GURU OLVASÓKNAK KEDVEZMÉNY!
MOTTÓ: „MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"

EMAIL: oldman@mail.elender.hu
HTTP://www.fmki.hu/hardwerem.htm

PixelView
Visual Media

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **TVPro (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
  max. felb.: 1600x1200
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG, D3D, DirectX
  saját audio egység
  32.980 Ft+áfa

- **TVplus (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
  max. felb.: 1280x1024
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG + saját audio egység
  22.960 Ft+áfa

- **ProGraphics 3D (VGA kártya)**
  Cirrus Laguna 3D
  4MB RAMBUS RAM
  230MHz RAMDAC
  max. felb.: 1600x1200
  MPEG, hardver 3D, D3D
  Bomba ár: 15.960 Ft+áfa

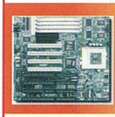
www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

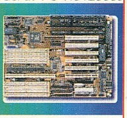
ASUS

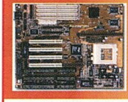
Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.
Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

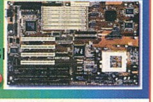
Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél
ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2096025
COMPSERV'95 Bt Bp. Nagy Lajos kir. u. 168. Tel: 1636361
RAMIRIS Kft Bp. Váci út 1-3 T:3129085

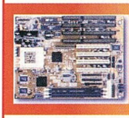
MACRODA
http://www.macroda.hu

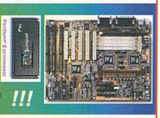

VX97 Intel 430VX **20.400 Ft**

P65UP5 Dual Pentium CPU kártyával **57.200 Ft**



T2P4 Intel 430HX **26.990 Ft**

T2P4S Intel 430HX Ultra Wide SCSI **51.100 Ft**



TX97 Intel 430TX **32.900 Ft**

KN97 Intel Pentium II 266MHz CPU-val **219.900Ft** !!!


Az árak ÁFA nélkül értendőek
!! MACRODA utalvány az Ajándék oldalon !!

CD GALAXIS

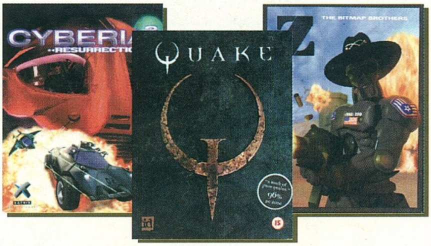
Ha a legjobb PC-s újdonságok érdekelnek, nálunk mindent megtalálsz!

Atomic Bomberman, Beasts & Bumpkins, Betrayal In Antara, Blood Omen: Legacy Of Kain, Dungeon Keeper, Extreme Assault, F/A-18 Hornet 3, Hexen 2, Little Big Adventure 2, Outpost 2, Pacific General, Perfect Weapon, Warlords 3...

És persze a megjelenéssel egyidőben itt vannak a nagy kedvencek is:

7th Legion, Broken Sword 2, Conquest Earth, Dark Colony, Dark Reign, Diablo Mission: Hellfire, Jedi Knight, Lands Of Lore 2, Need For Speed 2 SE, Panzer General 2, Shadow Warrior, Shadows Of The Empire, Wing Commander 5...

A régebbi nagy slágereket pedig extra alacsony árakon találod meg!



11th Hour, Ascendancy, C&C, Cyberia 2, Championship Manager 2 96/97, Dark Forces, Dig, Duke Nukem 3D, Monkey Island 1-2, Mortal Kombat 3, Need For Speed, Quake, Rayman, Rebel Assault 2, Shannara, Tilt, UFO, UFO 2, Ultima 8, Wing Commander 3, Z...

Néhány más céggel ellentétben mi eredeti, nem használt programokat árulunk.

Valamint még oktató programok, lexikonok, PSX újdonságok, és joystick-ok!

Lost World, Perfect Weapon, Rally Cross, Rebel Assault 2, Resident Evil, V-Rally, Warcraft 2...
F-15E Talon, PSX pisztoly, gamepad-ek...

Vidékre postai utánvétes expressz csomagküldés.

CD GALAXIS

BUDAI PC CD-ROM ÉS PSX JÁTÉKCENTRUM

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi után)
Telefon/Fax: 186-1416, 06-20-243-517
NYITVA: Hétfő-Péntek 10:30-18:30

CybeR StReet

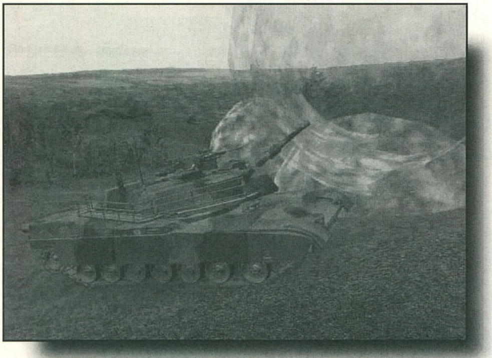
1144 Budapest, XIV. ker.
Ond vezér útja 25.
(az Örs vezér terénél)
Telefon: 06-30-526-524
NYITVA: H-P 10:30-18:30

VEGA

PC-s játék és szórakoztató site magyar nyelven a DataNet támogatásával!
http://www.vegaonline.com

iM1A2 Abrams

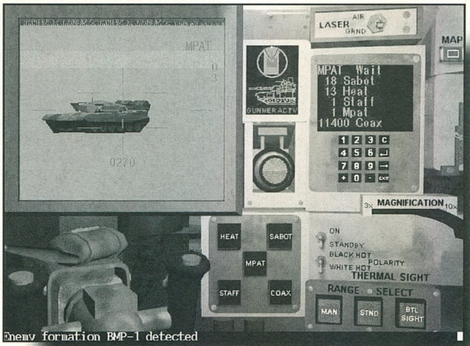
ŐSKORI TANKCSATA



Megmondom őszintén, egy kicsit bajban vagyok a iM1A2 Abrams-szal kapcsolatban. Amikor beszereztük a programot akkor úgy gondoltam, hogy ugyan nem néz ki nagy durranásnak, de ugyebár ez nem lehet akadály, pláne ha nem igazán a szimulátor rész van kidomborítva a játékban, hanem az akció. Nos, sajnos bizonyos értelemben csalódnom kellett a programban, hiszen a nagy grafikai kivitelezés hiányában a programozók inkább megpróbálták egy teljes M1 kezelését belesűríteni a játékba. Ezzel nem is lenne semmi baj, azonban leszámítva, hogy a táj és az ellenfelek nem szépek (értsd 1994-es színvonal), sajnos a műszerfalak kidolgozottsága is erős kívánni valót hagy maga után. Azt meg tudom érteni, hogy megfelelő programozói és grafikus háttér hiányában nem lehet igényes tájat és ellenfeleket kreálni (vektorból, hehe), de az már túlzás, hogy az állóképeket sem sikerült elfogadható szintre emelni. Ebből a kis eszmefuttatásból rögtön látszik, hogy nem igazán tetszett a program. A hab a tortán persze az volt, hogy úgy gondoltam, hogyha már nem szép a program, akkor legalább lövöldözünk egy kicsit, aztán kész. Na persze...

Az elején jelentkező problémákat rögtön leküzdöttem, történetesen nagyon hamar leszoktam róla, hogy a beépített ezernyi funkciót használni akarjam (akkor minek ilyen bonyolult programot írni?). Aztán következett a második probléma, nem tudtam váltani a tankok között mely nem volt vészes, csak egy kicsit ciki, mivel meglőtték a tornyomat és nem tudtam forgatni, no de sebaj, elém került a taktikai térkép (az a csodás nagyítási mód brrrrr...), ahol több kattintás segítségével sikerült is az attrakció. Azonban maradt egy nagyon bonyolult dolog amire nem jöttem rá sokáig, mégpedig nem tudtam mozogni (aki most el kezdett nevetni, annak elvarázsolom az orrát sült kolbásszá!). Aztán persze megoldódott a probléma, de ez mutatja azt is, hogy egyszerűen logikátlan a program.

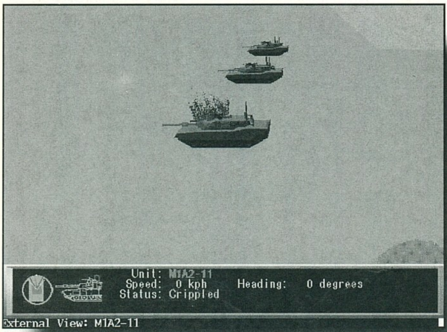
Most, hogy már jól kisírtam magam a vállatokon, következzen néhány konkrétum és élmény. Előrebocsátom, hogy sem kedvem, sem helyem nincs a kézikönyv 180 oldalát ismertetni, bár felmerült bennem a gondolat, megörvendeztetlek benneteket egy kis mikro írással. Egyszóval ha beszállunk a tankba, akkor több helyen is kikukucskálhatunk. A legalapvetőbb hely persze a vezető és a lövész helye, de ha szerencsénk van, akkor a parancsnoki széket is elfoglalhatjuk. Ezen kívül már csak a végletekig lebutított külső nézet marad. Mindegyik helyen rengeteg műszer és egy rakat ronda ikon vár ránk, egészségünkre!



A következő látványos helyszín a már említett Tactical Map, mely tulajdonképpen csak a tájékoztatást

szolgálja, igazából ez egy olyan hely, ahonnan mindenhova eljuthatunk a programban. Itt megnézhetjük egységeink állapotát és persze figyelemmel kísérhetjük, hogy miként is áll a csata, van e még a vadászandó egységekből.

Már említettem, hogy nem egy



tankot kell irányítanunk, hanem több egység áll a rendelkezésünkre. Ennek következtében szükségünk lesz olyan helyekre, ahol kompletten a harci stratégiát határozhatjuk meg. Nos természetesen ilyen is akad a játékban. A tankok formációjától kezdve a kért tüzérségi támogatáson át a légi csapásig minden beállítható itt.

Nem csak egyes példaküldetéseket teljesíthetünk, hanem komplett hadjáratok is a rendelkezésére állnak a derék kapitányoknak a világ minden táján. Ilyenkor már gondolnunk kell az előmenetelünkre is, hiszen a hadjáratok során különféle kitüntetéseket és érdemrendeket is szerezhetünk, persze csak ha életben maradunk.

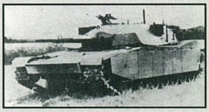
A teljes repertoárt bemutatja nekünk a program a fellelhető harci egységekből is. Van itt mindenféle tank, egyéb páncélos egység, rakétás kocsi, helikopter és harci repülő, csak győzzük kiismerni őket. Persze nem mindegyik jelent nagy veszélyt számunkra, de azért érhetnek kellemetlen meglepetések.

Következzen most egy kis élménybeszámoló a lövészetről, vagy éppen a vadkacsa vadászatról attól függően, hogy milyen eredménnyel jár az ember. Általában nem okozhat gondot az ellenfelek kilövése, azonban nagyon figyeljünk arra, hogy általában csapatostul közlekednek, ami ugyebár kissé veszélyesebbé teszi őket. Meg kell tanulnunk helyesen felmérni az ellenfél mozgását (cseleznek a kis mocskok), valamint a sebességét. Az sem utolsó szempont, hogy ne lövöldözzünk olyan ellenfélre, mely még bőven kívül esik a hatótávolságunkon. Ha ügyesen csináljuk, akkor egy idő után valóban egy lövés/tank nagyságrendű eredményt tudunk elérni, és persze nem utolsó dolog látni a felcsapódó tüzet és a füstöt.

Névjegy

M1 Abrams

Kategória:	nehéz harckocsi
Rendeltetés:	alapharckocsi
Kezelők száma:	4 fő
Gyártó ország:	USA
Harci tömeg:	54 t
Hossz:	9.79 m
Szélesség:	3.65 m
Magasság:	2.89 m
Sebesség:	72.5 km/h
Hatótávolság:	440 km
Fegyverzet:	1 db 105 mm-es L7A3 harckocsilöveg 2 db 7.62 mm-es géppuska
Gyártva:	1980 óta



Ezek a pillanatok voltak egyébként az egyedüli pozitívumok a játékban, nagyjából nekem ennyi tetszett. Lehetne persze vitatkozni rajta, hogy nem kell egy igazából szimulátornak készült programnak szépnek lennie, azonban még ha igaz is lenne ez az állítás, akkor is borzasztó a játék igénytelensége, valahogy nem tudom elképzelni, hogy ennyire mindegy lenne az Interactive Magic-nek, pláne úgy, hogy ha megerőltetik magukat, akkor nagyon jó játékokkal is meg tudnak jelenni, lásd a jelen számban tesztelt Fallen Haven. Egyszóval ezt azért nem kellett volna elkövetni.

Bear™

Info

- Interactive Magic
- Charybdis Ent. I.
- Szimulátor

- 486DX2-66
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- M1 Tank Pl.
- Armored F.

55%

ACOMP

- Pentium VXPro alaplap, MMX support
- Intel Pentium MMX 166 MHz processzor
- 32MB RAM
- 1.44MB - 3.5" floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 12x sebességű AT-BUS-os CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit hangkártya + 2db hangfal tápegységgel
- SVGA PCI, 2MB RAM videokártya
- Minitorony ház
- 102 gombos normál vagy 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- Microsoft Mouse kompatibilis egér
- Software vásárlása esetén a program telepítése ingyenes
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk!

Nettó ár: 129.992 Ft

- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI,3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, Acorp 17.992
- Pentium 75-233MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, VXPro chipset, Award bios, IDE, MMX 11.992
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, TXPro chipset, Award bios, IDE, MMX 14.992
- Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, MMX, GigaByte 21.992

- 15" SONY (1024x768, 0.25, LR, NI,Trinitron) 59.992
- 14" Yakumo (1024*768, 0.28, LR, NI, Digital) 30.992
- 15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, 3év gar) 54.992
- 17" Multiscan (1280*1024, 0.26, LR, NI) 84.992
- 17" Sony (1280*1024, 0.25, LR, NI, Trinitron) 135.992

- 512KB DRAM EDO 992
- 1MB MDRAM 2.496
- 4MB SIMM 32bit / EDO 2.496
- 8MB SIMM 32bit 4.496
- 8MB SIMM EDO 4.496
- 16MB SIMM 32bit 9.296
- 16MB SIMM EDO 9.296
- 16MB DIMM SDRAM 10.992
- 32MB SIMM 32bit / EDO 19.992
- 32MB DIMM SDRAM 21.992
- 256KB Burst cache 992

- AMD K5 100MHz 10.992
- AMD K5 133MHz 14.992
- AMD K5 166MHz 18.992
- AMD K6 166MHz MMX 29.992
- AMD K6 200MHz MMX 44.992
- AMD K6 233MHz MMX 63.992
- Intel Pentium 133MHz 18.992
- Intel Pentium 166MHz 24.880
- Intel Pentium 200MHz 34.992
- Intel Pentium 166MHz MMX 31.992
- Intel Pentium 200MHz MMX 49.992
- Intel Pentium 233MHz MMX 79.992

- Minolta PagePro 6L (600dpi, 6lap/p) 63.992
- HP DeskJet 670 (A4, színes) 47.992
- HP DeskJet 690C plusz (A4, színes) 59.992
- EPSON Stylus 200 color (720 dpi, szín.) 29.992
- EPSON Stylus 400 color (720 dpi, színes) 44.992

- Cardex Dragon 1000 3Dfx, 4MB EDO 29.992
- Diamond Monster 3Dfx OEM, 4MB EDO 34.992
- Diamond Monster 3Dfx+8 CD játék, 4MB EDO 39.992
- míroVideo DC30+Adobe Premier sw. 129.992

MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

GAMELAND PC CD SHOP

GAMELAND

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00, SZ-V: 10.00-18.00
1073 Budapest, Erzsébet krt. 41. Tel.: 342-0468
Nyitvatartás: H-P: 10.00-18.00, SZ-V: 10.00-15.00

Már most elkezdjük
KARÁCSONYI AKCIÓNKAT!!!
Október 1. és december 15. között
tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!

Fődíj: 1 db éppen aktuális CD-ROM!

Rengeteg egyéb MEGLEPETÉS!!!

Érdeklődj a klubokban!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!!!

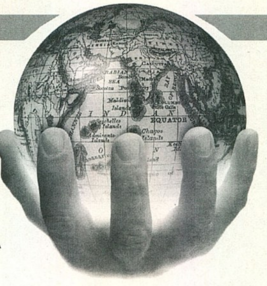
STUFF R

CD&MAGIC SHOP

Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k, fantasy és sportkártyák között.
Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.: vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.

Nyitva:
H, Sz, Cs, P: 12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP

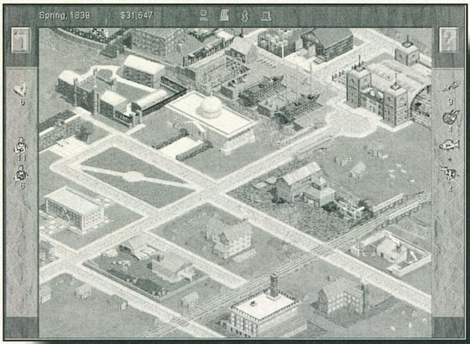
Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros 136-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087



Imperialism

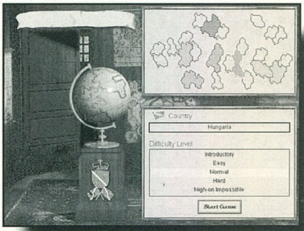
Hatalmi csatározások a századforduló táján

A rengeteg kiváló real time és egy-egy csatát szimuláló stratégiai játék között már-már azt hittem, hogy kihalásra ítéltetett az a stratégiai játék kategória, melyben államok közötti konfliktusokat dolgoznak fel makro szinten. Végre az SSI észlelte a hiányt, és elkészítette az Imperialism-ot, mely stílusában erősen emlékeztet a Civilization-re, de azzal ellentétben egy kb. 100 évet felölelő történelmi korszak, az ipari forradalom korának igen élethű szimulációja. A játékban több egymással versengő nagyhatalom közül az egyiknek a vezetését bízzák ránk, és emellett számos kisebb, semleges állam próbál érvényesülni. Feladatunk igen összetett lesz, hiszen az általunk irányított ország hatalmát gazdaságának, diplomáciájának és nem utolsó sorban hadseregének együttes ereje adja majd meg. A játék főcélja természetesen az egész régió feletti hatalom megszerzése, azaz a világnak a mi vezetésünk alatti egyesítése, melyet az előbb említett három út megfelelő kombinációjával lehet csak megvalósítani.



Induláskor az első feladat természetesen a gazdasági termelés megszervezése, hogy ezzel biztosítsuk az élelmezést, és a pénzt a további expanzióhoz. A játék központi eleme a korabeli világpiac szimulációja. Az egyes államok különféle (összesen mintegy 15 féle) terméket képesek előállítani, melyek feldolgozottsági szintje eltérő. Vannak köztük alapanyagok (pl. érc és szén), feldolgozott anyagok (pl. acél) és végtermékek (pl. szerszám vagy ágyú). Természetesen ezek ára nagyságrendileg eltér, és időről időre a kereslet és kínálat nagyságának megfelelően mozog le-fel. A világpiacon minden egyes állam kínálja a portékáit, és keres helyette másokat megvételre. A kereskedelem szállítóhajók segítségével történik, melyek kapacitásának megfelelő mennyiségű termék adható el, illetve vehető (ennyit tud a meglevő hajópark egy úton oda, illetve vissza szállítani). A gyártás megszervezésekor egyrészt el kell dönteni, hogy milyen terméket akarunk gyártani, hiszen ehhez ki kell termelnünk, vagy vásárolnunk kell alapanyagokat, majd ehhez a meglevő munkaerőt be kell osszuk a feladatokra. A termelés alapvetően a fővárosban zajlik, ahová az egyes anyagokat a térképen a mérnök által elhelyezett telephelyekről vasúton szállíthatjuk be. A normál munkaerő a termelésre használható a fővárosban meglevő üzemekben. A munkások továbbképezhetők a kereskedelmi iskolában szakmunkássá, illetve üzemvezetővé is, így 2 illetve 4szeres munkaerőállomány érhető el. Az üzemvezetőkből képezhetők ún. specialisták, akik a térképen képesek létesítményeket létrehozni. A térkép a Civilization-ben megszokotthoz hasonlóan néz ki, azaz hatszöges mezőkből épül fel. Az egyes tereptípusokon más és más termelhető, és a terményeket egy vasútállomással ellátott telephely gyűjti be a megfelelő szomszédos mezőkről. A telephelyeket és a fővárost vasúttal összekötve már nincs sok akadálya a termelés megindulásának.

A kereskedelem a játékban központi szerepet kap, hiszen ennek révén tudjuk megszerezni a mindenhez szükséges pénzt. A kereskedelem menüben beállíthatjuk, hogy milyen termékeket keresünk, és melyeket kínálunk a világpiacon. A minden kör elején olvasható újságban érdemes felfigyelni olyan hírekre, hogy valamely ország hiányt szenved valamilyen nyersanyagban, mert ezen igény kielégítésével komoly befolyásra tehetünk szert ezen államnál. A kereskedelem persze nem egyoldalú jó esetben, hanem az eladás mellett vásárolhatunk is, pl. nyersanyagokat.



A vásárlások és eladások mértékét nagyon gondosan meg kell tervezni előre, mert valamiféle anyaghiány nagy gondokat tud okozni a termelésben, és ez sokszor továbbgyűrűzik a többi iparra is. A gyártás és kereskedelem mellett igen fontos szerepet kap a politika is. A semleges államokkal fejleszthetjük kapcsolatunkat kereskedelmi kirendeltség és követség építésével. Később az egyes államokkal tovább erősíthetjük kapcsolatunkat paktumokkal, szövetségkötéssel vagy akár egyesüléssel is. A kereskedelempolitika is bekerült a programba- adhatunk támogatásokat egyes államoknak, vagy akár bojkottálhatjuk is őket (ez utóbbi igen durva eszköz lehet szakavatott kezekben).

A játék fő célja, hogy az egész világot uralmunk alá hajtsuk. Ehhez pedig az kell, hogy a 100 körüli provincia (melyből induláskor 8 van a hatalmunk alatt) minket támogasson. Ez megoldható gazdasági úton történő bekebelezésükkel, szövetségekkel, katonai úton vagy szimpla lefizetéssel. Ha egy állam nagyon ellenáll, akkor nincs mit tenni, katonai úton kell legyűrjük: hadüzenetet kell küldeni, majd támadni. A csaták természetesen hatszöges terepen zajlanak. Jelenleg ennyit tudtam összefoglalóan írni erről a kiváló programról. Mivel mint látható, itt csak belekapni tudtam az egyes témakörökbe, ezért a következő számban lesz a programról egy részletes leírás az újságban.

Charlie

Info

- Mindscape
- SSI
- Stratégia

- 486DX4-100
- 23 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

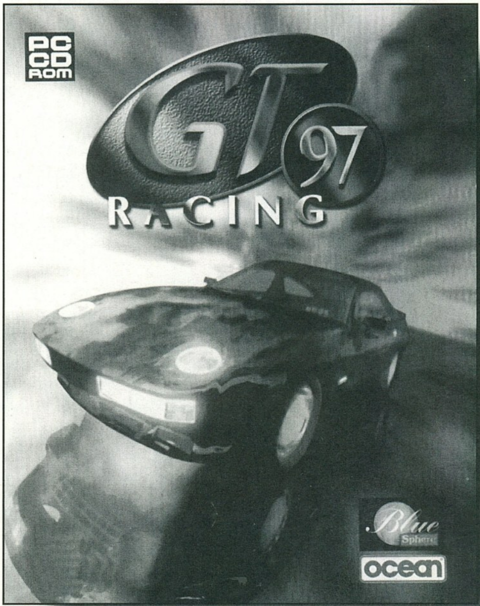
- Capitalism
- Civilization

90%

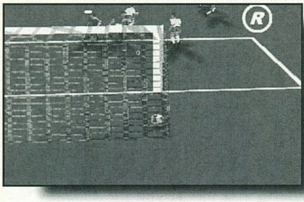
GT Racing '97

Az Ocean valahogy már Amigáról is úgy maradt meg az emlékezetemben, hogy rengeteg játékot adott ki, és ezek közül néhány kivételtől eltekintve a java igen átlagos vagy az alatti volt. Sajnos úgy tűnik, hogy a hagyomány kötelez elvet rosszul értelmezik az Ocean-nél. A GT Racing '97 nagyon erősen azt a képet keltette bennem, hogy évekkel ezelőtt elkezdtek fejleszteni egy autóverseny programot, ami lassan haladt előre, és mostanra készült el. A programozók elégedetten kijöttek az elefántcsonttoronyból és előhozták a "remekművet", csak ők sajnos nem tudtak róla, hogy közben megjelent egy Screamer, sőt egy Screamer 2 is, egy POD és egy Psygnosis F1. Büszkén mutatták be a programot, aztán az imént említett játékokkal szembesülve összetörtek- a GT Racing nem egy kategória velük. Ha kb. két évvel ezelőtt kijön, akkor még grafikailag a jobb játékok közé tartozott volna az árnyékolt, enyhén textúrázott vektoros autókkal, bár a pályák hátterei igen absztraktak, szépnek nem nevezném őket, inkább egyszerűnek. A játékban egyébként 9 féle klasszikusnak számító sportkocsival, mint pl. Porsche, stb versenyezhetünk a világ néhány országába helyezett, más és más terepviszonyokat tükröző pályán. Ami nagyon tetszett volna a programban, hogy a futamok alatt nem csak az ellenfelek, hanem a verseny nehézségi szintjének megfelelő sűrűségű normál járműforgalom is nehezíti az előrehaladásunkat. Sajnos ez a jó ötlet eltörpül a problémák erdejében. A grafika kissé koros kinézete sem zavart volna annyira, ha viszont az irányítás kényelmes és élethű, és ezzel kompenzálnak- sajnos ez a legkisebb mértékben sem valósult meg. A kocsik csúszkálnak, az ütközések a sebességtől függetlenül mindig ugyanolyanok, és egy másik kocsival ütközve már készülhetünk is egyúttal a pálya szélének ütközésre. Az állóhelyzetből való gyorsulásnál még elég jól kijön a sebességérzés, de a pályán haladva ez elveszik, mintha csak egy halom doboz versenyezne egymással, hogy melyikük ér előbb a célba. Úgy érzem nem túlságosan sikerült felkeltenem az érdeklődést a program iránt, de a célom is ez volt- aki ilyen jellegű autóversenyre vágyik, annak Need for Speed sorozat bármely tagját, vagy a Screamer 1 vagy 2-t ajánlom inkább...

Charlie



4-4-2 Soccer



A Virgin új fociprogramját a sportág egy elég komoly szimulációjának szánja- ez látszik minden kis részletén. Az első dolog, ami ezt alátámasztja, az a benne szereplő csapatok és valódi játékosok száma, mellyel a Sensible World of Soccer-rel konkurál. Mintegy 8000 létező játékost értékeltek 25 kategóriában, többek között piaci érték szerint, és ezt építették bele a programba. A játékban az egyszerű barátságos mérkőzések mellett számos nagyobb szabású versenysorozatot kezdhetünk: indíthatunk bajnokságot (Championship), 64 csapatos kieséses tornát (KO64), az Európa bajnokságnak megfelelő kupát (Euro Championship) és egy ehhez hasonló kupát 32 csapattal (World Championship).

A 4-4-2 Soccer irányítása elég kellemesre sikeredett- az iránygombok mellett három gombbal lehet az egyes cselekedeteiket irányítani- két gomb támadásnál passzra illetve lövésre, míg védekezésnél kétféle szerelésre használható, míg a harmadik gombbal sprintelni lehet. Ezek használatával egész szép játékot lehet kialakítani a pályán- meg lehet valósítani szép kiugratásokat, indításokat, beíveléseket, kényszerítőzést, stb..., ami nagyon élvezetes lenne. Mindezen pozitívumok ellenére valahogy nem éreztem életszagát a programnak.

Talán túl gyors lett a játék, vagy a pályához képest aránytalanok a játékosok, de igazából nem tudom megmondani, hogy miért nem tudtam beleélni magam. Néhány mérkőzést

játszottam a játékkal, meg megint párat, aztán indítottam egy bajnokságot, de arra már nem éreztem indíttatást, hogy egy ilyen hosszabb tornát végigjátsszak vele. Egy-egy igazán jó fociprogramnál (pl. Sensible World of Soccer, Fifa 97 vagy Euro 96) a megérkezése után napokig meccssorozatokat játszottam öcsémmel... A 4-4-2 Soccer-ben a pályát a szokásos 3D kameranézetek egyikéből (de akár felülnézetből is) láthatjuk. Legmegfelelőbbnek egy távoli kamera tűnt, ahonnan a pálya elég nagy hányadát belátjuk, és meg is tudjuk tervezni a támadásokat. A program grafikus engine-je elég gyors nagy felbontásban is, viszont a Gouraud árnyékolás használata ellenére eléggé elmarad a mára megszokott színvonaltól: ez vonatkozik a stadion és a játékosok kinézetére, és a játékosok mozgására egyaránt. Kicsit olyan "műanyagfoci" hatása van az egésznek. A program a taktikusok számára bőséges beavatkozási lehetőséget kínál, és akár a csapat játékosállományát is módosíthatjuk a bajnokság kezdetén. Összességében a 4-4-2 Soccer nem rossz kísérlet, ha javították volna a grafikán, és eltalálják a helyes egyensúlyt, akkor az eléggé eltalált irányítással kombinálva egy igen népszerű fociprogram lehetett volna.

Charlie

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid, Diamond grafikus kártyák
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- THX, Dolby Surround térhatású házimozi rendszerek
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Speciális műholdvevő rendszerek (D2-Mac EuroCrypt, digitális, automatikus antennapozícionálás)
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- ThrustMaster joystickek és egyéb termékek teljes kínálata
- A legfrissebb 3Dfx játékok és játékpatchek naponta megújuló választéka, •• HOTLINE: 461-0265 •• (X-Wing vs. Tie Fighter 3Dfx patch érkezett!)

MICRONICS · STB Systems, Inc. · THRUSTMASTER · EIZO · LUCASFILM THX HOME CINEMA

ATLANTIS ENTERTAINMENT

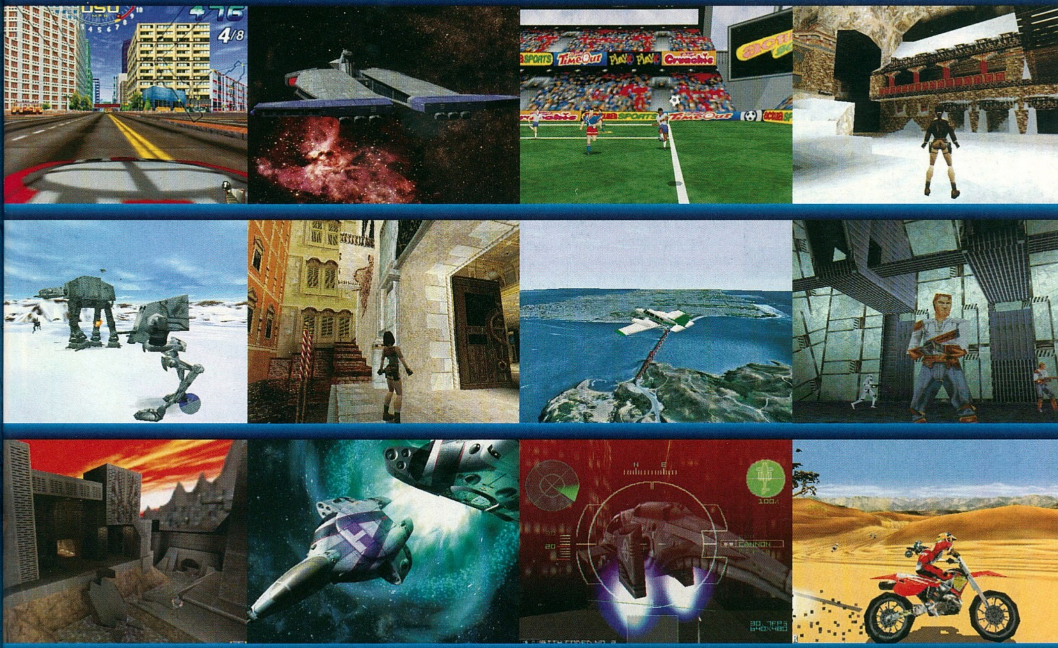
H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

CSAK KOMOLY JÁTÉKOSOKNAK!

3Dfx chipsetes grafikuskártyák:

- 5 év garancia
- 7 teljes játék (Psygnosis F1, EF2000, Mechwarrior 2, stb.)
- Ingyenes installálás üzletünkben
- 400 MB utility és patch
- Ingyenes szoftver frissítés
- Teljeskörű szaktanácsadás
- Mindig a legújabb játékok
- Üzletünkben kipróbálható!

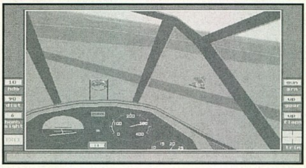
Üzletünkben akciós áron, már 36.700,- Ft-tól!



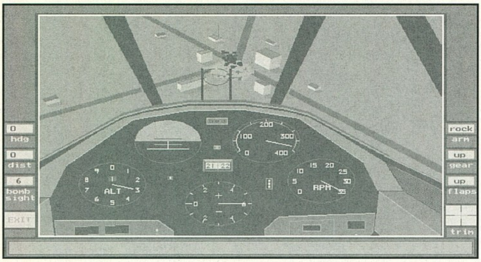
HÁLÓZATI JÁTÉK 3Dfx chipsetes Pentium® gépeken

ELŐJEGYZÉS (ha nem akarsz csak néző lenni) telefonon: 461-0262

FILGHT ACTION 3D



A Flight Action egy akció-orientált II. világháborús szimulátor program, mintegy szabad kombinációja az akció és a repülő szimulátor programoknak. Jellemzői az igen gyors, realtime 3D-s grafika (vektoros), a 360 fokos kitekintés, a

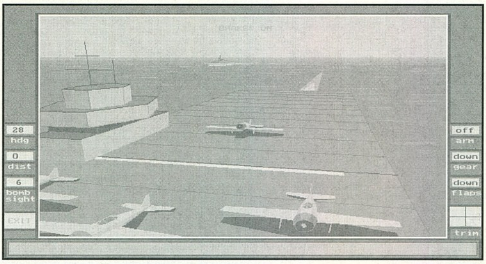


repülések felvétele „videora", a realisztikus, ún. artificial intelligence és végül a 3D-s sztereo-szemüveg használatának a lehetősége.

A regisztrált verzióban kilenc igen kemény küldetés található, valamint olyan pluszok mint pl. repülős akadályverseny (air racing), cél repülés, cél bombázás és persze a tréning. A vadászgép műszerfalán természetesen megtalálhatjuk a szokásos alapműszereket, altimeter, tachometer, speed stb., ezekről és a gép irányításáról segítséget a főmenüben, illetve repülés közben az F1 segítségével kaphatunk. Hogy a program lehetőségeit felmérjük mindenekelőtt nézzük meg az Action demo-t (1-es menü), bár kétlem, hogy utána ne éreznétek kedvet egy jó kis légicsatára...

Eddig és ne tovább? Mert, Én csak a demoban tudtam gyönyörködni, de repülni, repülni arra képtelen voltam. Az a baj, hogy egyszerűen irányíthatatlan a gép (legalábbis egérrel) és már egy laza forduló esetén is súlyos problémák adódtak. Kár, pedig a Wings és a Thunder Hawk(l) után épp ideje lenne egy jó kis légicsatára, különös tekintettel arra, hogy;

Minimál System: AT486-33MHz , 4MB RAM, VGA monitor, SB, egér, joy.
Axisim software 1996-1997
http://www.inetview.com/axisim



HEARTS DELUXE

A Hearts típusú kártyajátékok akárcsak a solitarie és a minesweeper minden bizonnyal ismert a Windows felhasználóknak, már csak azért is, mert szerves részét képezi mind a régebbi, mind pedig

az újabb verzióknak. A rossz nyelvek szerint a Microsoft erre a játékokra építette fel az ablakozó rendszereit, s csak ezek után írták meg a többi, úgymond felesleges részeket. Kétségtelen, hogy a három játék közfogalom és bátran kijelenthetjük, minden idők legnagyobb példányszámban forgalmazott játékairól van szó. Népszerűségük a főnökök és a titkárnők köreiben elvitathatatlan és mindenek felett áll. (No comment)

Hearts Deluxe-t bármennyire hihetetlen de nem PC-re, pontosabban nem Windows alá jelent meg először, hanem MAC-re. Ami egyben azt jelenti, hogy már MacOS alatt is élvezhetjük a Hearts "jótékony" hatását, köszönhetően a MacUser magazin CD mellékletének. A nagy sikerre való tekintettel (több ezer regisztrált felhasználó) átírták Windows alá a programot annak reményében, hogy kiszorítják a Microsoft talán egyetlen bug nélküli programját.

A játékelve és a szabályok szinte semmiben sem térnek el az eredeti Hearts játék alapjaitól. Ami mégis egyből szembeötlik azaz átdolgozott, 3D-s benyomást keltő külső. Megjelenek, sőt meg is szólalnak a játékosok (1MB WAV), ezzel is emelve a parti hangulatát.

Sokrétűen konfigurálható a játék, mert többek közt a hátteret, a nehézségi fokot és hétféle kártya szabályt (pl. nincs passz) állíthatunk be, ezenkívül megjeleníthető a gép által javasolt optimális kártya no és akár külön ablakban kísérhetjük figyelemmel a játszma statisztikáját. Ami programozás technikailag különösen tetsztett az a külső, ún. Pulg-In-ra épülő ellenfél választás, ami többek közt lehetővé teszi, hogy majd a későbbiekben megjelenő játékos bővítéseket betöltsük. (Hát Mac az Mac)

A három ellenfél:

- ZAK aki agresszív játékmódot testesíti meg

- ROB konzervatív felfogásban játszik

- JEN a nagy taktikus

Hearts Deluxe good! Head Wound bad!

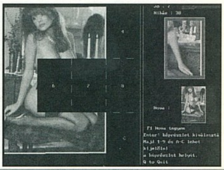
The HUMANS @ FreeVerse Software.

GIRLS!

Ha csajok akkor képek, ha képek akkor pedig puzzle, méghozzá minden mennyiségben. Ez lenne a Girls c. program, ami minden

bizonnyal nagy népszerűségnek fog örvendeni a férfi nép köreiben.

Kezdésnél a főmenüben az egérrel vagy a menü kezdőbetűivel tudjuk kiválasztani az adott opciót (new game, about, exit), majd ezek után kell beállítanunk a képek "durvaságát" (hmm..). Játék közben az ENTER billentyűvel lehet megállítani a lent látható pörgő képkockát, majd 1-től C-ig (12 képkocka) lehet besorolni, azaz kiválasztott helyre beilleszteni. A shareware verzióban 10+1 kép található, míg a teljes verzióban kb. 60 hölgy kap helyet, összesen 4 lemez terjedelemben.



Minimális igénye, AT386, 4MByte RAM, SVGA, mouse.

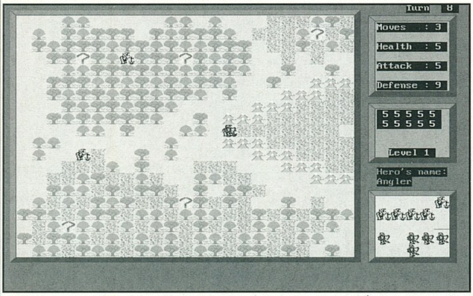
Egyébként a program nem valami nagy "durranás", de mégis csak az első programom (a szerző).

Kelemen Viktor
2713 Csemő,
Mészáros L. u. 3.

LAND OF MYSTERY

Réges-rég a Sindrue dinasztia királyai uralkodtak 600 éven át a szülőföldemen. Béke volt és nyugalom. Ám 30 évvel ezelőtt a gonosz Lord Camshaft megölte az utolsó Sindrue-t...

A játék stílusát tekintve kaland - nyilakkal történik, és ha az adott körben nem kívánunk mozogni emberünkkel, egyszerűen csak üssük le a SPACE-t. Amennyiben sikerült legyőznünk az ellenfél öt emberét, akkor tovább barangolhatunk a pályán,



RPG, melyben az a célunk, hogy 10 dimenzión (pályán) keresztül hazajussunk a szülőföldünkre. Utunk során különböző teremtményekkel találkozunk pl. Minotaurusz, csontváz, sárkány, katona stb. Egy-egy pályán úgy lehet továbbjutni, hogy megkeressük az adott dimenzió kijáratát, melynek titkát (kulcsát) az egyik pályán található szörny rejti magában.

A csata megoldása az RPG-nél szokásos körökön alapszik. Minden harcosunknak van támadó és védőértéke, amit a fajuk és fegyverei határoznak meg. Az irányítás itt is a szerencsésebb esetben felbukkan a kijárat is. Ekkor nincs más dolgunk mint bemenni rajta és máris a következő pályán találjuk magunkat.

Összesen 60 körünk van egy-egy pálya teljesítésére, egy kör alatt pedig annyit mozoghatunk, amennyit a mozgáspontunk megenged. Különböző terepeken természetesen más-más gyorsasággal haladunk.

VT Legend Games.
Varga Tibor (15éves)
5527 Bucsa,
Deák F. út 25/a.

PONG JÁTÉKOK

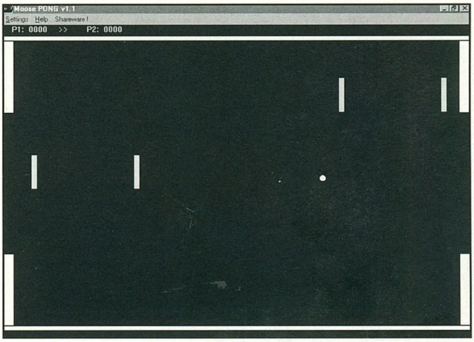
A Pong játékok az első kereskedelmi forgalomba kerülő, ún. video-arcade TV játékok számítógépes átiratai, vagy ha úgy tetszik, akkor TV-tenisz emulátorok. Emlékszem idehaza az 1970-es években igen nagy sikert aratott az eredeti TV játék, mi több, a Videoton sorozatban is gyártotta azt a bizonyos TV-teniszt, a Rádiótechnika hasábjain megjelent kapcsolási rajz pedig lehetővé tette, hogy az itthoni amatőrök saját készüléket építsenek. Hát igen, be kell vallanom akkor Én sem maradhattam ki e nemes "őrületből" (hol volt akkor még a ZX81). A napokban elő is kerestem a szekrény mélyéről egy saját kezűleg 197x-ben készített TV-tenisz készüléket, benne az AY-3-8500-as IC-vel. Még biztos működik! A játék egyébként olyannyira népszerűvé vált, hogy sorra jelentek meg az újabb és újabb AY-3-8xxx IC-k, ilyen volt pl. a tankcsata játék. De ez már történelem a javából...

- Ilyenkor szokta mondani Csongor - "Na mi van. Nosztalgiázunk?".

Hát igen szó, mi szó sokat lehetne mesélni ezekről az időkről, hisz akkortájt jórészt csak olvasni lehetett a jövő számítógépeiről (ZX80, ABC80).

PC-PONG JÁTÉKOK

A Moose Pong az eredeti TV-s játékhoz képest valamivel kevesebb alapjátékot tartalmaz, mindössze csak hármat. A Squash-t, a Hockey-t és a Tenisz-t, de ezekkel is messze kimagaslik a többi PC-Pong közül. Az ütő illetve kétjátékos



üzemmódban az ütők irányítása lehetséges egérrel és billentyűvel. A digitalizált hangok és effektek mellett a szabadon állítható, ún. "scalable window"-os a játéktér.

A következő M.P. verzió tervei:

Szabadon állítható a labda sebessége és mérete, az ütő nagysága és színe. Valamint, High Score, speed control, intelligens számítógép ellenfél (ez tényleg nagyon hiányzik), joystick kezelés, kibővített játékmód (pl. breakout), extra labdák, több effekt, Network (modem, Internet), négy játékos üzemmód, szinttervező (gondolom a breakout-hoz) stb. A Moose Pong limitált shareware játék, ami azt jelenti, hogy a szerző mindössze 21 napos szabadjátékot engedélyez, utána illőnek tartaná a játék regisztrálását. A program egyébként Delphi-ben íródott.

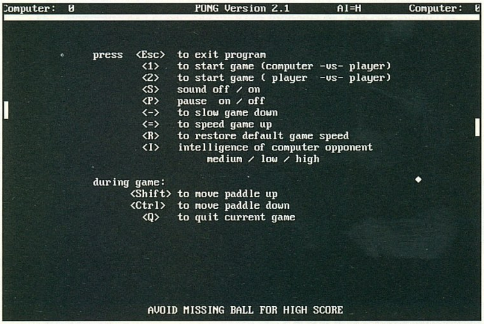
Moose O'Malley
Moose@rocknet.net.au
www.rocknet.net.au/~moose/

A Pong V2.1 az egyik legjobban sikerült DOS átirat, és akár csak a Chip8-as (Emulátor) társa az igen kis mérete (2,7K) mellett talán a legjobban játszható játékok közé sorolják sokan. A hangja pedig (speaker) tökéletesen hasonlít az eredeti Pongéhoz. Játszhatunk egyedül a gép ellen (szinte verhetetlen), illetve ketten egymás ellen (cool játék).

A Mortal Pong egy elég egyszerűre sikerült (DOS) játék, amiben csak kétjátékos mód lehetséges. Mindamellett az eredeti Pong játékot messze alulmúlja (www.best.com/~slab/cheesy).

Ezenfelül létezik még kb. 15-20 féle játék a 1992-94 időkből (egyik haloványabb mint a másik), valamint érdekességképpen megemlíteném a Java-as Pong játékot. Bár személy szerint nekem mégis az Amiga-s WetBeaver (1987) marad az a bizonyos nagybetűs PONG.

Serverbubus
nemeti.ferenc@usa.net
www.geocities/siliconvalley/2310



SPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató	26.900,-
Tseng ET 6000 2MB RAM	8.400,-
14" Digitális LR/NI színes monitor	29.900,-
Pentium VX 256 alaplap	10.500,-
SB komp. hangkártya 16 bit	2.600,-
Cyrix 200+150 MHz CPU	12.900,-
Komplett Pentium számítógép színes SVGA monitorral	89.900 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 1.600,- Ft
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@speci.hu
Honlap: www.speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-TÓL

A: drive 120MB	29.900.- Ft
120MB-os floppy lemez	2.992.- Ft
Hússzoros sebességű CD drive	16.992.- Ft
Írható CD-lemez (Maxell) AKCIÓS!	599.- Ft
Sound Blaster 16 OEM P&P	9.992.- Ft
GRAVIS GamePad Pro	6.480.- Ft
GRAVIS Analóg Pro joystick	4.480.- Ft
GRAVIS Blackhawk joystick	6.480.- Ft

CD-TURKÁLÓ

1997. július 1. - 1997. szeptember 30-ig
(20-50 % engedmény!)

◆ 3D Animania ◆ Advenced Game ◆ Aliens ◆ Arcade Trivia Quiz ◆ Battle Tanks ◆ Blade Warrior ◆ Blitz ◆ Bombers ◆ Bug Adventure ◆ Card Shop Plussz ◆ Command and Conquer ◆ Cyberbykes ◆ DAWN PATROL ◆ Descent ◆ Duke Nukem 3D ◆ Ecstatica,... ◆ FIFA'97 ◆ Fifa Soccer ◆ FIFA-PGA Tour Golf ◆ Flight of the Amazon ◆ Hardline ◆ Harpoon ◆ Image Library ◆ Learn to Speak English ◆ Massive Midi Collectio ◆ Math Studio ◆ Musiv from Haven ◆ My Sciene Fair ◆ My Talking Dictionary ◆ NHL Hockey '96 ◆ NHL Hockey '97 ◆ Nyelvmester ◆ Pic-Dic ◆ Quake Toolkit ◆ Rock Rap'n Roll ◆ SIEGE ◆ CD Ultra 97/1 ◆ Warcraft I. ◆ WARIORS ◆ WW Photo Alaska ◆ WW Photo Australia ◆

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST
ÉS
SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

Várjuk a COMPFAIR '97 kiállításon (A/308)

MÓDUSZ OFFICE HOLDING
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 332-0118

...... db **E3 CD** *(megjelenés: szeptember első fele)* ~995 Ft
Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek. Néhány név a CD-ről: MK4, Red Baron 2, Dark Earth, Hexen 2, Starcraft, Tomb Raider II és persze Quake II.

...... db **CD GURU 97/5** 995Ft
Panzer General 2, Shadoe of the Empire, Curse of the Monkey Island
Little Big Adventures, Dark Colony, Constructor, Imperialism

...... db **CD GURU 97/4** 995 Ft helyett csak 800 Ft
Outpost 2, Nedd for Speed 2, Kick Off 97, Fallout ...

...... db **CD GURU 97/3** 1295 Ft helyett csak 1000 Ft
Az áprilisi CD GURU 2 CD-n, 2 teljes játékkal!

...... db **CD GURU 97/2** 995 Ft helyett csak 750 Ft
Redneck Rampage, Fallen Heaven, Sega Rally és még sok egyéb más...

...... db **CD GURU 97/1** 995 Ft helyett csak 700 Ft
Blood and Magic, Jetfighter III, Diablo, KKND ...

...... db **CD GURU 96/4** (újság nélkül) 995 Ft helyett csak 600 Ft
Orion Burger, Wizardry Nemesis, Afterlife, Settlers 2 ...

...... db **DRIVER – PATCH – CHEAT CD** 1490 Ft helyett csak 1400 Ft
A legújabb válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

...... db **3D GAMES** 1490 Ft helyett csak 990 Ft
Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft = ... Ft
PC GURU 1997-as évfolyamból kérem: .... db x 250 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... **Ft**

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3960 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1980 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

Játszottál már QUAKE-et hálózatban?

Brutálisan jó! Nincs megállás, állandó izgalom!

Ez vár Rád is a nemrég megnyílt ferencvárosi PC klubban, ahol a buta gép helyett intelligens ellenfelekkel mérkőzhetsz meg.

Rengeteg hálózatos játékot próbálhatsz ki

(Diablo, Red Alert, Moto Racer, Tie Fighter, stb),

illetve játszhatsz akár egyedül is.

PRÓBÁLD KI ÉS MEGLÁTOD, HOGY EZ AZ IGAZI!

(A PC lehet szép, de okos nem!)

Tel.: 215-15-07 vagy 217-88-12

Cím: 1092 Bp. Bakáts tér 2.

M&D kereskedelmi és szolgáltató vállalkozás

XX. Budapest
Török Flóris u. 69.
Tel.: 285-2944

Kérésére áruját házhoz szállítjuk és beüzemeljük!

ÍZELÍTŐ ÁRAINKBÓL:

VXPRO	9.500,-Ft	AMD 5k86 100/166	10.400/18.300,-Ft
TX 512k	15.500,-Ft	IP 133/200MMX	19.800/42.800,-Ft
8/16 MB EDO	4.950/9.800,-Ft	1.3/2.1 GB HDD	23.800/27.500,-Ft
16 MB SDRAM	11.750,-Ft	8x/20x CD	10.500/14.500,-Ft
32 MB SDRAM	23.100,-Ft	TSENG ET 6000	7.500,-Ft
Canon BJC-240	26.800,-Ft	Hercules Stingray 3D	59.900,-Ft
Cyrix 120/166	8.200/11.990,-Ft	Opti hang./SB 16FM	2.800/10.500,-Ft
S3Trio/Virge	3.650/6.800,-Ft	33.6 fax/14" dig.mon.	10.100/28.900,-Ft

Komplett Pentium konfigurációk monitorral már 70,000,-Ft-tól!

Használható régi alkatrészeit beszámítjuk!

Ha nálunk vásárolt garanciális gépét bővíteni akarja, csak a különbözetet fizeti.

Áraink a ÁFA-t nem tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

- **Audio CD készítés**
  DAT-ről, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- **Adatarchiválás - CD írás**
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- **Winchester bérlés**
  500 Ft/nap + letét
- **Írható CD lemez árusítás**
- **Számítógépek és részegységek rendelésre**

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX proc., Triton TX, 1.44FDD, 1.7GB HDD, 16MB RAM, S3 Trio64 monitorvez, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 129,900,- Ft +ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507

Faxbank: 2333-666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Multimédiás, Pentiumos, MMX-es rendszereket
- Színes nyomtatót
- Multimédia kiegészítőket: 20xCD-ROM, hangkártya, videokártya(TV-tuner)
- VX-Pro, TX-es (MMX 300-ig! ! !) alaplapok (tuningra ajánlott)

ÁTÉPÍTÉS, FELÚJÍTÁS:

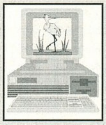
P166/P200 (IBM)/ MMX166/MMX200 (AMD) 34e/38.8e/58e/72e

HARDVER OKTATÁS (2x2 ÓRA)

gépismeret, átépítés, floppy-HDD-CD beépítés sajátkezűleg, processzorok ...

ÁRAINK CSÖKKENHETTEK!

PC-Centrum Budapest,
1015 Budapest, Széna tér 7.
☎.: 213-9456
Nyitva: H-P: 9.00-19.00 Szo-V: 10.00-16.00



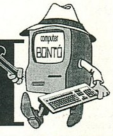
KELE COMPUTER KFT.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

1173 Budapest, Pesti út 70. /Cinkotai út sarok/
Telefon/fax.: 257-8865; mobil: 06-20-468-545

- ☞ Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- ☞ Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- ☞ Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- ☞ Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- ☞ Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben.
- ☞ Gépbővítés, átalakítás, alkatrész beszámítással.
- ☞ Számítógépes szakkönyvek, folyóiratok, újságok.
- ☞ CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.

4M



COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

TICOM SOFTWARE

1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.

TEL.: 06-20 345-559

ÖRÖKÖS TAGSÁGI:	**3.200+ÁFA**
CD-ÍRÁS:	**1.400+ÁFA**
ÍRHATÓ CD:	**600+ÁFA**

TAGSÁGI ELŐNYEI:

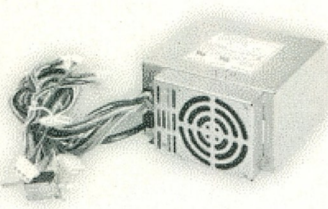
- **Speciális CD-ROM árak**
- **A programok értékének 10%-áért hazaviheted kipróbálni**

Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

Supermicro alaplapok

PC98 SZABVÁNY

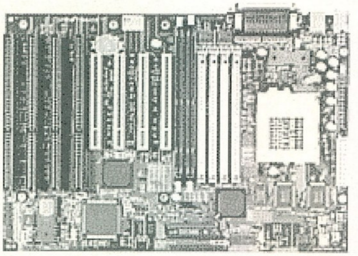
A számítógépes ipar állandó megújulásban van. Szabványok tűnnek fel, terjednek el, majd tűnnek el egymás után, egyre gyorsuló ciklusokban. A PC-kben már szinte minden kicserélődött indulásuk óta, de két dolog máig megmaradt: az x86 utasításkészlettel kompatibilis processzorok és az ISA buszos bővítőhelyek. A Microsoft, Intel és a Compaq legutóbbi kezdeményezése, a PC98 szabvány hatására könnyen lehet, hogy végre az ISA busz is bekerül az elavult és nem-igen használt technikák közé. A ma divatos



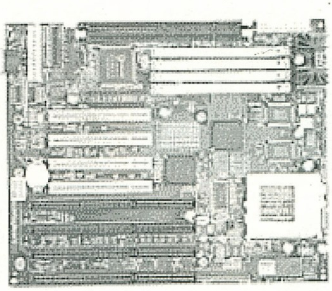
igen nagy adatmennyiség, gyors mozgatását végző alkalmazások, mint digitális video, esetleg még internettel is kombinálva igen nagy adatátviteli teljesítményt igényelnek a számítógéptől. Többek között ezt próbálja meg elérni a három cég a PC98 szabvány bevezetésével. Lássuk, mit is kínál a PC98 ajánlás!

A PC98 szerint az ISA busz helyett a megfelelő perifériákat az USB, illetve IEEE 1394 (Firewire) csatolókhoz kell majd illeszteni. Az USB elegendő sebességet nyújt számos bővítéshez, mint pl. egér, billentyűzet, hangfalak, stb..., de a nagysebességű winchesterek vagy digitális videokamerák PC-khez való csatlakoztatáshoz már a Firewire szükséges. A PCI slot-ok természetesen megmaradnak, de mellettük feltűnik az Accelerated Graphics Port (AGP) slot, mely kizárólag grafikus kártyák csatlakoztatására szolgál. A hangkártyák új generációja szintén búcsút int az ISA slot-nak, és vagy PCI kártya lesz belőle, vagy akár el is tűnik a gépből- a hangadatok digitálisan mennek ki a gépből az USB csatolón keresztül, és csak a hangfalakban kerülnek dekódolásra- így lehetnek, majd pl. USB-s hangfalak. A tervezett Device Bay segítségével pedig bármikor berakhatók a gépbe, illetve kivehetők onnan bővítések, mint pl. winchesterek. A CD-ROM-okat lassan felváltják majd a DVD-ROM-ok, melyeket szintén támogat a PC98 ajánlás. A cél, hogy a PC-ből végre egy a Macintosh-okhoz hasonlóan könnyen kezelhető, számos területen azokon is túllépő szórakoztató elektronikai egység váljon. A PC98 ajánlásnak az eddig említett dolgok mellett alapvető része az ACPI szabvány is, mely a perifériák eddiginél sokkal egyszerűbb kezelését és a számítógép áramfogyasztásának hatékonyabb szabályozását írja le. Az ACPI OnNow szerint a számítógépnek van egy olyan SoftOff állapota, melyből bármilyen beérkező jel, mint pl. modemen érkező telefonhívás "felébresztheti", azaz normál üzemmódba kapcsolhatja. Ugyanez érhető el a beépített valós idejű óra alarm jelével is. A PC98 szabvány támogatottságával nagy problémák nem lehetnek, hiszen a Microsoft Memphis-be és a Windows NT 5.0-ba is beépíti, és az USB és Firewire bővítések száma is egyre nő. Elég csak az USB-s billentyűzetekre, egerekre, hangfalakra vagy a DV feldolgozó kártyákra gondolni.

Az egyik első PC98-at támogató alaplapot az amerikai Supermicro cég készítette el kétféle változatban, Super P5MMA98 illetve P5MMS98 néven, mely nevekben az S illetve A betű a normál illetve ATX kivitelre utal. Mindkét alaplap képes a



legelterjedtebb Pentium kategóriájú, 75 és 233 MHz közötti frekvencián menő processzorok fogadására. Természetesen mind az Intel MMX-es, mind a Cyrix 5x86 és 6x86, illetve AMD K5 és K6 processzorok belerakhatóak. Az alaplapon az Intel 430 TX chipset dolgozik, és 512 KByte pipelined burst synchron cache került rá. Bővíthetősége szintén igen jó: 4 ISA és 4 PCI slot áll a perifériák rendelkezésére, míg 4 db 72-tűs SIMM és 2 db 168-tűs DIMM foglalat a RAM-ok számára, melyek SDRAM, EDO illetve FPM típusúak lehetnek. A TX chipsetnek köszönhetően ezen



alaplapok képesek kezelni a maximum 33 MB/sec adatátviteli sebesség elérésére képes UltraDMA-s winchestereket is. A Super P5MMA98 és P5MMS98 az eddig említetteken felül a következő szolgáltatásokat kínálják a felhasználónak:

PC98 SZOLGÁLTATÁSOK:

*ACPI OnNow
*BIOS-uk támogatja az USB billentyűzetek használatát
*Beépített valós idejű óra
*Modemből érkező jelre való „felébredés" a SoftOff állapotból
*2 USB csatoló
*1 Infravörös port

PC BELSŐ ELLENŐRZÉS (LM78) SZOLGÁLTATÁSOK

* 7 alaplapi feszültségjelző
* Három ventillátor állapotjelző, mely software-ből ki/be kapcsolható
* CPU/ház hőmérsékletellenőrző rendszer, túlmelegedés esetén riasztóval és LED-del
* Számítógépház kinyitását jelző rendszer (rendszergazdának jelzi, ha a hálózatba kötött gépek bármelyikének házát felnyitották)
* Feszültségszabályzó a CPU core számára

EGYÉB INFORMÁCIÓK

AMI flash BIOS
Desktop Management Interface 2.0 (DMI) támogatás
Plug and Play támogatás
Advanced Power Management (APM) Green PC támogatás

INFO

PIXEL MULTIMÉDIA KFT
1088 BUDAPEST,
RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 118-1595

A Digital Reality Kft.

a következő munkakörökbe hirdet felvételt:

- **programozó**
  - C/C++ ismerete
  - minimum 2 éves szakmai tapasztalat
  - Windows 95 programozói gyakorlat

- **hálózati tapasztalatokkal rendelkező programozó**
  - C/C++ ismerete
  - minimum 2 éves szakmai tapasztalat
  - Windows 95 programozói gyakorlat
  - Internet programozási gyakorlat

- **3D grafikus**
  - 3DS MAX ismerete
  - animációs gyakorlat

Ha szeretnél egy fiatal, ambiciózus csapatban kiemelt fizetésért dolgozni, akkor hívd a következő számot: 364-3883 és keresd Fehér Gábort.
Ha tetszett az **Imperium Galactica**, és szeretnél egy hasonlóan színvonalas játékprogram elkészítésében részt venni, akkor számítunk rád!

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Telefon/fax: 302-7411

HÍRADÁSTECHNIKA

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek nagy választékban.

Alaplap már 9600 Ft-tól, Pentium alaplapok 10500 Ft-tól, 28,8 kbps-os modem 9990 Ft, 33,6 kbps-os modem 12900 Ft-tól, AMD 5k86-P75 5990 Ft, 12x Panasonic CD-ROM 14900 Ft, SB Pro komp. hangkártya 2900 Ft, SB 16 OEM 8800 Ft, EPROM programozó (19500 Ft-tól), törlő (9500 Ft-tól), valamint PIC programozó 3600 Ft

CD-írás 1400 Ft lemezzel!

Internet előfizetési lehetőség!

Áraink az 25%-os ÁFÁ-t nem tartalmazzák

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49 Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam
Email: Trans/am@usa.net

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!

SB 16 PnP hangkártya + 25W aktív hangfal csak: 11.200,-+áfa
15" Packard Bell SVGA Digitális monitor 39.200,-+áfa

CD ÍRÁS 800,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.600,-
33600 Fax-Modem External	11.600,-
33600 Fax-Modem Internal	13.200,-
Sound Blaster 16 PNP	8.800,-
TSENG ET 6000 2MB/4MB VGA kártya	7.920,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	**39.600,-**
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 166 Intel CPU	27.600,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-
Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap, 8MB RAM, 1.44 FDD, S3 V+ VGA, 1.3 GB Quantum HDD, 101 gombos klav. Mini torony, CPU cooler, mouse	86,900,-
14" Tatung SVGA Monitor	33.600,-

http://www.oditech.hu/transam/

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

CYBERWORLD
PC CD-ROM SHOP

HUBER CENTER
LABIRINTUS ÜZLETHÁZ
BP. VII. ERZSÉBET KRT. 37. (AZ UDVARBAN)
NYITVA: H-P: 10-18; SZ: 9-14
TELEFON: 351-6419

1 ÉVESEK LETTÜNK!!!

SZÜLINAPI AKCIÓK
1997 NOVEMBER 30.-IG
20% KEDVEZMÉNY AZ ÖRÖKÖS TAGSÁGI ÁRÁBÓL!!!
AKI 1997 NOVEMBER 30.-IG BÁRMIT VÁRÁROL ÜZLETÜNKBEN, SORSOLÁSON VESZ RÉSZT!!!
DÍJAK: JEDI KNIGHT, 2DB CD-ROM
SORSOLÁS: 1997 DECEMBER 23.-N
EGÉSZ ÉVBEN AKCIÓ!
EGYES CD-K 10-50% KEDVEZMÉNNYEL!
TOVÁBBRA IS OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG (TAGSÁGIVAL AZ ÁR 7.5%-A, TAGSÁGI NÉLKÜL 10%)
CD-ROM BIZOMÁNY!

COMPSERV 95

1145 Budapest,
Nagy L. kir. útja 168.
Telefon/Fax: 163-6361

CSAK DIÁKOKNAK !

ESS SB PRO 3D komp. hangkártya 3440 helyett 2990
GRAVIS BLACK HAWK joystick 6400 helyett 5900
Kivehető winchester keret 3500 helyett 3000 (amíg a készlet tart!)

A kedvezmény csak a diákigazolvány és a reklám bemutatásával együtt érvényes!

Számítógépek, alkatrészek, kellékanyagok (CPU,HDD,FDD, stb.)
NEC 6x4tálc. CD-ROM 12900 / EPSON STY.COL. nyomtató 54.900 helyett 44900
PRIMAX A4 asztali színes 4800dpi szkenner 40200

ASUS alaplapok, viszonteladóknak is.

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve az internetről: WWW.iridium.hu/compserv95

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFÁ-t.

¡OMEGA ZIP és JAZZ drive-ok 100MB illetve 1GB !

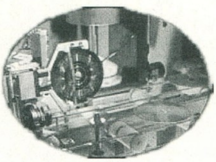
Cyrix visszahív egy sorozat hibás 6x86MX processzort

A Cyrix legalább 10.000 darab 6x86MX processzort rendelt vissza, miután a forgalmazók a normálisnál magasabb arányú hibát jelentettek vissza neki. Ez már nem az első eset, hogy a Cyrix problémákba ütközik a gyártásnál: 1996 augusztusában a 6x86150 és 6x86166 processzorok túlmelegedése miatt hibásodtak meg alkatrészek bennük.

Iomega ZipPlus: Zip extrákkal

Az Iomega új ZipPlus drive-ja, a normál Zip drive egy továbbfejlesztett változata számos fontos extrát kínál, mint pl. nagyobb sebesség, javított szállíthatóság és könnyebb kapcsolat a PC-vel. A ZipPlus ugyanazokat a 100 megás lemezeket használja mint elődje, de a gyártó szerint 40 százalékkal nagyobb a sebessége. A drive parallel porton keresztül vagy SCSI csatolással használható, és energiatakarékosabb is a sima ZipDrive-nál.

DVD-RAM Forum egy új formátumot mutatott be



A DVD-RAM Forum (ez a szervezet van megbízva a DVD-RAM formátum egységes szabványának kialakításával) büszkén jelentette be, hogy végre létrehozták az egységes, 2.6 gigás DVD-RAM formátum specifikációját. Nem sokkal ezután viszont a Sony, Philips és a HP máris új zászlót bontott, és bejelentették a saját 3 gigás DVD-ROM-kompatibilis, de nem DVD-RAM kompatibilis formátumukat. A NEC pedig egy saját 5.2 gigás újraírható média formátumot fejlesztett ki. Erre a DVD-RAM Forum is továbblépett, és bejelentette a 4.7 gigás DVD-RAM formátum kifejlesztését. Az itt használt technika az eredeti DVD-RAM-ban használton alapul, csak nagyobb pontosság révén érték el a nagyobb adatsűrűséget. Amint látható, ez a terület igen fontos a gyártók számára, és sok víz fog lefolyni, míg itthon is kaphatók lesznek a DVD-RAM drive-ok és médiák.

Matrox

A Matrox kihoz egy a NEC/Videologic PowerVR architektúráján alapuló 3D gyorsítókártyát. Még sok minden kérdéses a termék körül, de néhány dolog már most is biztos: az ára 100 dollár alatt lesz, az Ultimate Race mellett még egy játékot adnak hozzá és szeptemberben már kapható lesz a boltokban a tervek szerint.

Netscape

A Netscape kihoz egy teljesen Java-alapú Browser-t.

A Netscape nyilvánosságra hozta, hogy jövő év elejére elkészíti a Netscape Navigator „100% pure JAVA" változatát. A fejlesztés felgyorsítása érdekében a Netscape licenszeli e Sun Microsystems HotJava browser-ének egyes elemeit, cserébe a Sun a Navigatort fogja standard Internet keresőprogramként adni termékeihez, pl. a JavaStation gépekhez. Egyelőre még nincs hír arról, hogy vajon a Communicator-ból is készítenek-e tisztán JAVA-s verziót.

Az Intel hírei

(MMX nélkül nem megy, Deschutes és Merced processzorok)

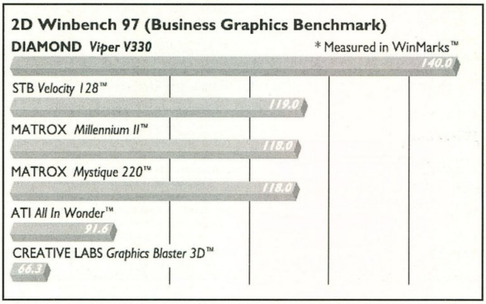
Az Intel általános meglepetésére bejelentette, hogy leáll a normál Pentium processzorok gyártásával, és csak a Pentium II és MMX-es Pentium processzorokat fogja tovább gyártani. Az új, Deschutes nevet viselő proci várhatóan 1998 első negyedévében jelenik meg. A Deschutes egyik legfontosabb újdonsága, hogy a szeptemberben debütáló, notebook-okba szánt Tillamook processzorhoz hasonlóan már 0.25 micron-os technológiával készül. Az Intel és a HP közös fejlesztésében készülő, Merced kódnevet viselő új processzorról nyilvánosságra hozott első információk kapcsán egy nagy kongresszust szerveztek. A vita középpontjában az állt, hogy tényleg szükséges lesz-e áttérni egy 64-bites architektúrára. Az ellenérvek között említették, hogy még a 32-bites architektúra sincs teljesen kihasználva (rengeteg 16-bites alkalmazást futtatnak ma is). A tervet támogatók azt említették, hogy a tervezett, 1999-ben kezdődő sorozatgyártáskor már a Windows NT 64-bites változatát fogják használni. Az Intel és a HP tervei szerint egyébjént a Merced-ből 450 MHz és 4 GHz közötti órajelű változatok készülnének.

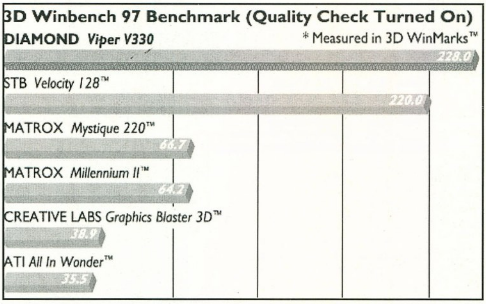
A bajba jutott Exponential Technologies védjegyei

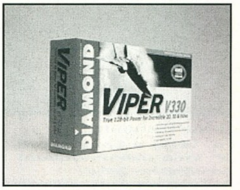
Az Exponential Technology által birtokolt védjegyeket egy zártkörű aukción 5.1 millió dollárért értékesítették. Ez az érték csak mintegy fele a cég kb. 10 millió dollárnyi beragadt hitelállományának. Nagyjából 20 cég vett részt az aukción (olyanok, mint Digital, AMD, S3, Cyrix és persze az Intel). A jelentések szerint végül az Intel szerezte meg a 45 védjegyet, mellyel a Merced chipben használt technikákat akar levédeni. A levédett technikák között olyanok vannak, melyek lehetővé teszik egy olyan chip építését, melyen mind Intel CISC plattformon futó és PowerPC RISC alapú programok egyaránt futtathatók. Ha az Intel nem szerezte volna meg ezeket, akkor a többi konkurenssel szemben meg kellett volna védje a Merced processzorát.

Diamond Viper V330

A Diamond újraéleszti a Viper sorozatát, melynek legújabb tagjában, a V330-ban az nVidia új, Riva128 chip-je dolgozik. Az nVidia okult az NV1-es hibáiból, és egy kiváló 2D/3D gyorsító chip-et tervezett, így nem véletlen, hogy az STB és a Diamond is kihoz Riva128 alapú kártyát. A Diamond Viper V330 a következőket tudja: a grafikus chip a 4MB, 100 MHz-es SGRAM memóriát egy 128 bit széles buszon keresztül éri el, így iszonyatos adatmennyiséget tud megmozgatni. A RAMDAC 230 MHz-es, ami egészen 1600x1200 felbontásig 85 Hz képfrissítési frekvenciát tesz lehetővé. E két jellemzőt a TV-kimenet egészíti még ki. A Riva128 teljesítménye egy kategóriában van a Voodoo Graphics chip-készletével, és a 2D gyorsítás is igen meggyőző sebességet produkál. A kártyához mellékelik majd a következő játékokat: iF22, MDK, Moto Racer valamint a PhotoSuite SE programot. Az év végéig ígérik, hogy kapható lesz hozzá TV-tuner/video-capture kártya és MPEG-2 dekóder upgrade is. Az ára 200 dollár alatt fog







maradni, ami révén olcsóbb lesz, mint a konkurens, Voodoo Rush alapú termékek. Természetesen a mai divatnak megfelelően készülni fog belőle AGP változat is, de kiskereskedelmi forgalomba a PCI verziót szánják. A Viper V330 Windows 95 alatt a DirectX 5 és Direct3D, míg NT alatt az Open GL szabványt támogatja, de már készül hozzá a Win95-ös OpenGL adaptáció is. A kártya az összes fontos 3D funkciót támogatja hardware-ből, és a Gouraud árnyékolás és Z-buffering mellett a triangle-setup-ot is hardware-esen végzi. Egyes modelleken pedig a VGA kimenet mellett lesz TV és SVHS-kimenet is.

Új Gravis Joystick-ok

Gravis ArcadeXtreme (gamepad akciójátékosoknak)

The ArcadeXtreme game controller-t abszolút a verekedős és platform játékok kedvelőinek igénye szerint alakították ki. A joypad igen masszív kivitelű és mindazokat a gombokat kínálja a játékosnak, amire csak szüksége lehet: hat darab arcade stílusú tűzgomb került rá, melyek mindegyike programozható, egy 8-irányú nagyméretű irányítókar, mely igen precíz mozgatást tesz lehetővé, és két flipper gomb.

Az ArcadeXtreme design-jában a nagyméretű konzolos gamepad-ekre emlékeztet a nagyméretű irányítókarral és tűzgombokkal, illetve azok elhelyezésével. A mode switch kapcsolóval lehet a digitális (GrIP) és a normál analóg, valamint egy játékos vagy multiplayer üzemmódok között váltani. Az ArcadeExtreme-hez adott software igen kényelmes és számos hasznos funkciót kínál. Segítségével, a továbbfejlesztett billentyűzet-emuláció révén bármely billentyű és billentyűkombináció beprogramozható a gamepad gombjaira- nemcsak a 6 tűzgombra, hanem a start és select gombokra is. A hot set-switching használatával a gombokhoz kétféle billentyűzet-beállítás tárolható el, melyek között bármikor válthatunk (pl. egyikre a normál akciókat állítjuk be, míg a másikra a kombókat). Az egyes játékokhoz e software-rel elkészíthető a saját beállítás, de a net-ről is letölthetőek lesznek az ajánlott beállítások a fontosabb játékokhoz.

Gravis Xterminator (általános célú gamepad)

A Gravis másik új gamepad-je jellegzetes villás formáját a Nintendo 64 kontrollerétől örökölte, azonban számos speciális szolgáltatást kínál a játékosoknak. Ezek közül talán a legfontosabb, hogy a digitális gombok mellett proporcionális irányító gombokat is raktak rá. Ez utóbbi azt jelent, hogy a gamepad érzékeli a gomb leütésének erősségét és sebességét is, és ennek megfelelően reagál. A proporcionális D-pad segítségével igen élethű mozgatást valósíthatunk meg (pl. fékezést és gáz adást, illetve kormányzást egy autós programban). A 8-irányú digitális D-pad-del bármely akciójáték jól irányítható. A gamepad tetején levő 6 darab programozható tűzgomb mellett 2 digitális és 2 proporcionális flipper gomb is rákerült az Xterminator-ra, melyeknél a leütés sebessége szabályozható. A speciális proporcionális funkciókat támogató játékokban (pl. flipper) igen élethű irányítás érhető el segítségükkel. A gamepad kialakításánál gondoltak a szimulátorok kedvelőire is ezért egy proporcionális throttle kontrollert és egy panorámagombot is beépítettek. Ez utóbbi 2 tengelyére újabb funkciók programozhatók be. Az Xterminátor az ArcadeXtreme-hez hasonlóan igen sokoldalúan programozható, és egyszerre képes ez is két beállításkészletet eltárolni, melyek között bármikor át lehet kapcsolni.

Hercules Thriller 3D

A Hercules technology Inc. bejelentette, hogy kihoz egy 2D/3D kombinált grafikus és multimédia gyorsítót. A megcélzott közönség az OpenGL-t és WindowsNT-t használó profi felhasználók és a kiváló Windows 95 Direct3D teljesítményt igénylő játékosok. A kártyán az egy korábbi számban már bemutatott, új Verité 2200-as chip fog dolgozni. Természetesen adnak majd hozzá 3D játékokat és MPEG lejátszó software-t is. A Thriller 3D-ből kapható lesz PCI és AGP változat is, és kétféle, 4 illetve 8 megás kiszerelésben árusítják majd szeptembertől.

A memóriakonfigurációnak megfelelően ára 180, illetve 250 dollár lesz.

3Dfx hírek

(Open GL port, miroHIGHSCORE3D, Canopus Pure 3D, Integraph Intense Voodoo 3D PC)

A Planet Quake-en a GLQuake oldalt vezető Zanshin egy teljes OpenGL adaptáció elkészítésén dolgozott a 3DFX kártyákhoz, azonban jogi problémákba ütközött. Már éppen a frissen elkészült béta kiadást tervezte, mikor leállították a fejlesztést, és egy általa meg nem nevezhető cég bíróság elé viszi az ügyet. Bizonyítékként két számítógépét is lefoglalták.

A 3Dfx Interactive bejelentette, hogy a német miroMEDIA is kihoz egy saját 3Dfx alapú kártyát, miroHIGHSCORE 3D néven. Ez a kártya a Voodoo Graphics chipkészletre épül, de van benne néhány újítás. 2 MB memóriát image memory-ként és Z-buffer-nek használ, és emellett van rajta 4MB textúra memória, így a maximális elérhető felbontás 800*600 képpont. A kártyán a megszokott VGA kimenet mellé került S-VHS és TV (PAL/NTSC) kimenet is. A kártya szeptember környékétől várhatóan kapható lesz 350 márka körüli áron.

A Canopus Corp., a Total 3D grafikus gyorsító gyártója bemutatta a Pure 3D nevet viselő kizárólag 3D gyorsítást végző kártyát. A Pure 3D is a Voodoo Graphics chipsettet használja, 6MB memória lesz rajta, és TV-kimenet. Szintén szeptembertől kapható 179 dolláros listaáron. www.canopuscorp.com

A 3Dfx Intractive, az Integraph Computer Systems és az Electronic Arts nyilvánosságra hozta megállapodásukat, mely szerint az Integraph elkezd gyártani Intense 3D Voodoo PC néven egy 3Dfx Voodoo Rush chipset alapú kártyát, melyet az Electronic Arts forgalmazni fog értékesítési csatornáin keresztül. Az együttműködéshez az EA két 3Dfx-re optimalizált játékkal, a Longbow 3Dfx-szel és MotoRacer-rel és a Turok: Dinosaur hunter 3Dfx változatával járul hozzá bundle-ként. Idevágó hír, hogy az EA Sports sorozat ez évi aktuális változatai már támogatják majd a Voodoo Graphics és Voodoo Rush chipkészletes kártyákat.

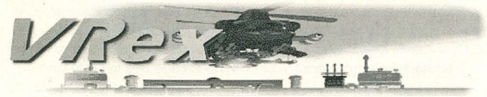
Accelerated Graphics Port

Egy kicsit kritikusabban

Az Intel új grafikai busz szabványáról már írtam korábbi PC Guru számokban elég részletesen. Most az eufórián túli, kicsit kritikusabb szemléletű bemutatása következne. Aki azt hitte, hogy az MMX után már nincs új a nap alatt grafika terén, az nagyon tévedett, ugyanis a következő "kötelezőnek" kikiáltott lépés az AGP. Az AGP kifejlesztésének oka az volt, hogy iszonyatos mennyiségű adatot kell mozgatni és ehhez az Intel szerint nem elég gyors a PCI busz. Az AGP ezt a problémát a VESA local buszhoz hasonlóan megkerüli, azaz egy független platform busz, mely kizárólag grafikus kártya fogadására képes, és azt direkte a PC System memóriájához köti. Az Intel szerint így az alkalmazások nem csak elég adatot tudnak majd mozgatni a képernyőfrissítéshez, hanem pluszban még az MMX-et is el tudják látni adatokkal a Z-buffering és alpha blending végrehajtásához, így felgyorsítva a texture mapping-et. A hagyományos megközelítésben ezek a funkciók a grafikus kártyán kaptak helyet, és a saját, igen gyors (többnyire VRAM) RAM-jában hajtotta végre a műveleteket. Mivel ezek a funkciók egyre nagyobb helyet igényelnek, így az Intel kitalálta, hogy nem drága RAM-mal kell a grafikus kártyát teletömni, hanem olcsóbb megoldásként az AGP dedicated pipeline-ján keresztül kell a PC saját memóriájához hozzáférést biztosítani.

Technikailag az AGP elég kiforrott-dinamikusan allokálja a memóriát, és alkalmazásához mindössze két dolog kell: egy 66 MHz-es AGP slot és egy megfelelő chipkészlet az alaplapon, mely manageli az adatforgalmat. A problémák ott kezdődnek, hogy visszamenőlegesen nem lehet AGP-re upgrade-elni. Az Intel csak a Pentium II processzoroktól felfelé vezeti be az AGP-t, amire a magyarázat két részből áll és igen logikus: ezzel igencsak meg lehet dobni a frissen bevezetett Pentium II eladásait, és végre lesz valami, ami ki is használja az MMX-et

(a fent említett alpha blending és Z-buffering). Az AGP nagy újdonságának tartják, hogy a system memóriához biztosít hozzáférést. Ennek előnye kérdéses, hiszen a normál memória többnyire EDO vagy SDRAM a gépekben, melynek sebessége messze elmarad a VRAM-étól. Jelenleg úgy tűnik nekem, hogy ez csak egy átcsoportosítás lesz a gépen belül: a RAM hegyek a grafikuskártya mellett a PC-be is bekerülnek pluszban, és néhány műveletet így már célszerűbb lesz MMX-ből végeztetni. A Pentium II plusz teljesítményének egy részét erre fogjuk áldozni, és a memória-használat kezelésének megnövekedett feladatai a system chipsettet fogják terhelni. Jelenleg úgy tűnik, hogy az Intel már keresztülnyomta az AGP szabványt, hiszen minden jelentősebb grafikuskártya-gyártó kihoz, vagy kihozott már AGP-s kártyát, de hogy ez ténylegesen milyen javulást hoz, az majd kiderül. Amiről kicsit kevesebb szó esik, az az, hogy az AGP architektúra jelenlegi változata közel sem a végső, hiszen kb. 1 év múlvára datálják a 66 helyett már 133 MHz-en ketyegő verziót, ami már igen jelentős teljesítményugrást hozhat. Azt hiszem, hogy AGP téren is az jár jól, aki megvárja míg elmegy az első hullám. Az azonban biztosnak tűnik, hogy 1998-ra az AGP lesz a vezető grafikus szabvány előnyeitől és hátrányaitól függetlenül.



VRex VR Surfer

A 3D sztereoszkópikus szemüvegek eddig elég bukásnak számítottak a silány képminőségük miatt. Ez nemcsak a kevéssé éles és kontrasztos, s igen vibráló képet jelentette, hanem azt is egyúttal, hogy igen le is fárasztották az ember szemét, amitől tíz percen belül megfájdult a feje. Ilyen előzmények után kínálja a VRex nevű cég a VR Surfer LCD-s 3D szemüvegét 100 dolláros áron, ami elsőre nem túl bíztató, hiszen ilyen árért nem tűnik valószínűnek, hogy igényes képet nyújtana a játékosnak. Pedig a VRex VR Surfer egészen elfogadható képminőséget kínál elődeivel összehasonlítva. A benne használt technika megegyezik a NuVision Technologies' 3-D Spex és a StereoGraphics' SimulEyes szemüvegekben dolgozó sztereoszkópikus képmegjelenítéssel, azaz a két szem egyszerre ugyanazon képet látja két nézetből, és ezeket rakja össze az agy egy 3D képpé. A VR Surfer-hez adják a Descent 2-t, ami a tesztelők szerint igen meggyőző volt vele, és valódi 3D érzést keltett. A szemüveg érdekessége, hogy nemcsak számítógéppel, hanem akár egy videomagnó kimenetére kötve speciális 3D-enhanced kazetták is megnézhetők vele. A szerkezet installálása egyszerű, hiszen csak a monitorfoglalatba kell bedugni az infrás adó csatlakozóját, és a monitorkábelt pedig a pass-through csatlakozóba. (Az infrás adó kb. 4 méter távolságra bír jeleket küldeni.) A szemüvegnek két üzemmódja van: egy alacsony felbontású, basic mode DOS-os játékokhoz, és egy nagyfelbontású, advanced mode Windows-os és nagy felbontású programokhoz. A szemüveg az árkategóriájában az eddigi legjobb teljesítményt, használhatóságot nyújtja. Az igazi probléma vele, hogy sajnos csak az őt direkte támogató játékokkal használható ki, és ezekből kevés van (Descent 1 és 2, Havoc, Nascar Racing,...). A VRex ennek kiküszöbölésére megpróbál egy egységes sztereoszkópikus szabványt elfogadtatni, és egy mindenki által használható API-t készíteni. Remélhetőleg sikeres lesz e kísérletük.

FreeD kontroller

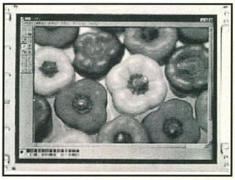
A FreeD-t gyártó cég a névválasztásnál is, mint látható valamiféle 3D technikára utaltak. Ez a kontroller egy infrás joy, mely mind a három tengely (x, y és z) mentén való elmozdulást lehetővé teszi. A PC-nk soros portjához kell az infrás vevőegységet csatlakoztatni, és ennek fogja a kezünkben levő kétgombos joystick a jeleket küldeni. Az adóegység le is szedhető a joystickról, és akár az ujjunkra is rárakható a Velcro csík segítségével, afféle "mouse gyűrűként". A FreeD igazából egy kábelmentes egérnek felel meg, és képes is emulálni annak működését. Azonban még egy plusz dimenzióban való mozgást lekezel. Egy 3D lövöldözős játékban, mint pl. a Quake-ben a FreeD-t a levegőben mozgatva irányítható a hősünk. Mivel a vevőegység célszerűen a monitor tetején foglal helyet, így a játék közben karunkat folyamatosan előre fele kinyújtva kell tartanunk, és még különféle körző mozgásokat is kell csinálnunk. Emellett az is probléma, hogy oldalirányban mindössze kb. 20 cm mozgásteret enged a kontroller és előre hátra is csak szűk egy métert. A mozgáslehetőségek tehát igen korlátozottak, és arról még nem is esett szó, hogy a két tűzgomb meddig lesz elegendő... A FreeD ötlete elég érdekes és eredeti lenne, csak sajnos a kivitelezés minősége miatt mindez elveszik, és a játékos az előnyök helyett csak a kevéssé kényelmes tartás hátrányait érzékelik.

Diamond Stealth II

A Diamond Stealth sorozatának minden kártyáját úgy tervezték, hogy lehetőleg minden irányú grafikai igényt magas szinten kielégítsen. Lehetőleg minden fontosabb platformon lehessen használni, 2D és 3D gyorsítást is kínáljon,... Ez alól a Stealth II sem kivétel. A Rendition legújabb, 64-bites, Verite 2100-as 2D-3D gyorsító chipje dolgozik rajta, és ehhez 4 MB SGRAM-ot használ. A kártya így akár 1024*768 képpontos felbontást is meg tud jeleníteni 16 millió színnel, és ergonómikus képfrissítési frekvenciával. A hozzáadott driverek minden ma fontos plattformot lefednek: Windows 95, DirectX, Direct3D és OpenGL valamint Windows NT 4.0 driver mind adott. Természetesen a Verité 2100-nak köszönhetően minden fontos 3D gyorsító funkciót, mint anti-aliasing, gouraud shading, bilinear filtering, áttetszőség, texture mapping, és alpha blending. A direkt a RRedLine, Speedy3D és Direct3D grafikai megjelenítő-rendszerek alá írt játékokat hardware-ből gyorsítja. A kártya videolejátszás terén is megállja a helyét: teljes képernyőn játsza le 30 frame-sec sebességgel a szokásos PC-s videoformátumokat (MPEG-1, Indeo, Cinepak, Quicktime), és bővíthető TV tuner-video capture kártyákkal és a digitális videobemenet révén fel van készítve egy későbbi DVD upgrade-re is.

Fujitsu Flat-Panel monitorok új technológiával

Egy új aktív-mátrix technika segítségével kívánja még nagyobb körben elterjeszteni a Fujitsu a színes LCD képernyőket. Az állításuk szerint az új megoldással az eddigi legnagyobb látószögből nézhető, a kontrasztossága is a legjobb, és jóval



gyorsabb a megjelenítése. A 15 inch-es, a Fujitsu új Multi-domain Vertical Alignment (MVA) technológiát használó képernyőjének látószöge 160 fokos mind vertikálisan, mind horizontálisan, és max 1024x768 pont felbontást tud megjeleníteni. A képernyők jövő hónaptól kerülnek forgalomba, de előrejelzések szerint a nagy részük cégen belül kerül eleinte felhasználásra. Az új képernyőket főleg asztali gépek mellé, a hagyományos katódsugárcsöves monitorok felváltására szánják, mert laptopokban való alkalmazáshoz még túl nagy a fogyasztásuk. (pl. egy 15 inch-es ilyen képernyő 15 wattot eszik, ami háromszorosa egy normál aktív mátrixos megoldásának, viszont jóval kevesebb (kábé tizede), mint bármely katódsugárcsöves, azaz hagyományos monitoré). Jelenleg még igen drága egy ilyen képernyő előállítása, de nagyobb szériák esetén ez persze csökkenhet.

Charley

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket november 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor
A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMEDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Gravis MAX hangkártya 9.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%

– Minden termék árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

---

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

– Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER – **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 40% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World
PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

MACRODA
http://www.macroda.hu

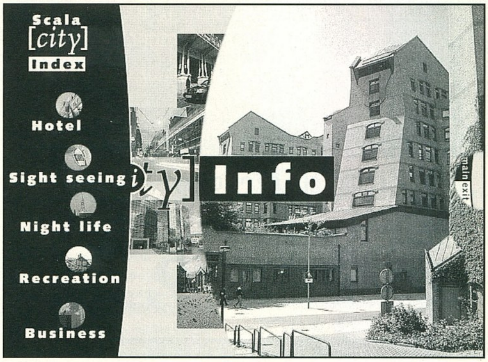
MACRODA KFT
Számítástechnikai Mintabolt
1013 Budapest, Attila u. 63.
Tel.: 214-2392

10%

– Komplett számítógépek
– Philips monitorok
– Alaplapok és egyéb számítástechnikai alkatrészek
készpénzes vásárlásnál 10% kedvezmény!
Egy vásárlásnál csak egy kupon váltható be!
Nyomtatókra és tartozékaikra nem érvényes

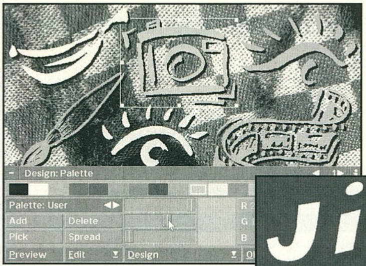
Scala

INFOCHANNEL IC100



Scala. Aki már foglalkozott multimédiával, vagy volt videóstúdióban, annak nem cseng ismeretlenül ez a név. Ezzel a programmal szinte bármit megcsinálhatunk a képernyőn: cégek ismertetőit, kezdetleges demókat, videófeliratozást, zárt láncú és lakossági kábeltévék képújságát, stb.

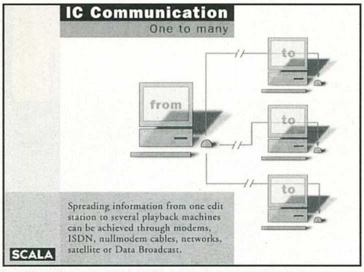
Az IC100 előtt voltak a multimédiás verziók (MM100, MM200 PC-n, lásd PC GURU 1997\8-9), de az IC100 többet tud ezeknél. Amigán az IC500 a legjobb, ezzel a programmal dolgozom én is már régóta, úgyhogy kíváncsian installáltam a PC-s IC100-at, remélve hogy lesz különbség. Hát volt – pozitív és negatív is egyaránt.



De lássuk szép sorjában. A legelső különbség az, hogy PC-n 1 db CD. Dos és Windows alá egyaránt telepíthető, de fél óra DOS-os szenvedés után úgy döntöttem, hogy inkább a Windows-os verziót rakom fel, mert a DOS-os install eléggé nehézkesre sikeredett. A hardware diagnostics-ot elindítva beállíthatjuk a hangkártyát, videókártyát, meg a többit.

A programot elindítva már a felületen észrevehetjük, hogy egy kicsit megbonyolították. A működése igen egyszerű: vegyünk jó sok képet, írjunk rá, effektezzük meg, mentsük el a script-et, és a programhoz adott – freeware – IC player-rel játsszuk le. Lehetőségünk van hangot is hozzáadni az oldalainkhoz, valamint be tudjuk időzíteni a scriptek-et, oldalakat naptárszerűen, napra, órára, percre pontosan. A Scala MPEG modulja csak kártyával együtt működik. A program tartalmazza a Scala Net-et, amellyel a szerkesztő gépről modemen, hálózaton vagy direct connect-en keresztül el tudjuk küldeni a kész anyagot a lejátszó gépre. Ez Amigán is így működik.

Az oldalakon belül a szövegeket, brush-okat külön-külön is effektezhetjük. A wipe-ok igen széles skáláját találhatjuk meg a PC-s verzióban, Amigán lényegesen kevesebb és gyérebb a paletta. A CD-n egyébként bármelyik funkcióra találunk demo script-et, a betűkészlet bemutatásától kezdve a csili-vili scriptekig. Kényelmes és hasznos az Amigás IC500-ban nem létező Group/ Ungroup utasítás is. Ez arra hivatott, hogy ha sok scriptünk van egymás után összefűzve és az egyikben javítani akarunk, nem kell külön betölteni, kijavítani, majd elmenteni, hanem csak szétcsomagoljuk, majd ha minden változtatással megvagyunk akkor visszagroupoljuk a scriptet.



A szövegek editálása még egy nagy előny az Amigával szemben. A szövegsoron belül külön-külön is beállíthatjuk az egyes betűk típusát, és akár csak egyetlen egy betűt is bedönthetünk, aláhúzhatunk, árnyékolhatunk vagy színezhetünk. Az árnyékeffektet a jobb oldali kis négyzetnél variálhatjuk, hogy merre álljon. A Button funkció is látványosabb az Amigás verziónál, mivel ott csak egy keretet kapunk, PC-n pedig mozog. Az oldalak és az egymás után betöltött scriptek egy részét kijelölve, az Edit menüben található Cut és Paste opciókkal oda tesszük a kivágott részeket ahová csak akarjuk.

SCALA®
COMPUTER TELEVISION

Sajnos egyenlőre elég szembetűnő hiányosságai is vannak a programnak az Amigás Infochannel-hez viszonyítva. A teljesen egyértelmű kezelési funkciók sajnos nem úgy működnek ahogyan kéne. Az egyik legrosszabb az, hogy az effekteket a program kétszeri egérkattintásra csak berakja, de nem mutatja meg az effektváltást. Ehhez külön a Preview gombot kell megnyomnunk. Ez persze lehet, hogy csak a megszokás miatt kényelmetlen. A másik, hogy a wipe kiválasztása után nincs lehetőségünk arra, hogy egy To End opcióval az összes oldalnak ugyanazt az effektet adjuk, hanem egyenként kell minden oldalnál kijelölni. Ez az időzítésnél is így van. Ezt nem ártott volna beletenni, mert sokszor negyedórákat is megspórolhatunk vele. Arra sem jöttem rá, hogy melyik billentyűkombinációval lehet a sorok közötti távolságot a kijelölt szövegben egyszerre növelni vagy csökkenteni. A wipe-ok gazdagságát az irányscroll-ok szaggatott lejátszása árnyékolja be. P133-on is úgy rángatja a nagy felbontású teljes képoldalt, hogy rossz nézni. Ha valaki az PC-s áttérésre gondol, akkor meg kell említenem, hogy az Amigás Scala scriptjeivel nem kompatibilis az IC100. AVI-t ne is próbáljunk lejátszatni vele, nem fog sikerülni, mert csak az FLI és FLC formátumokat használja.

Összességében az IC100 a PhotoNews Pro és a Scala MM200 legjobb tulajdonságait ötvözi, de amennyivel többet tud az Amigás IC500-nál, majdnem annyival kevesebbet is.

Köztudott tény, hogy a Scala Inc. Amigára már nem fejleszti tovább a Scala-t, viszont ebben az esetben valószínűleg több idejük lesz a következő PC-s verzió fejlesztésére, tökéletesítésére.

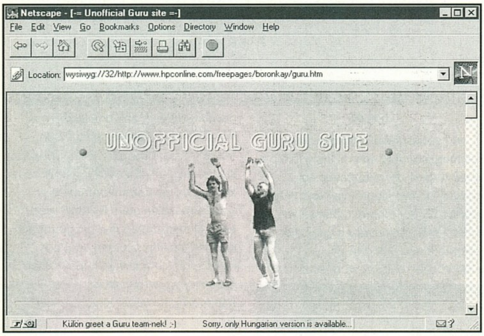
Csika

INFO

TESZTANYAG:
KISSAT ELECTRONIC
1139 BUDAPEST,
PETNEHÁZY U. 47-51.
TEL.: 129-5480

Az a jó a netszörfözésben (de hülye szó), hogy időjárástól függetlenül mindig lehet szörfözni és nem fázunk meg. Eme minden bizonnyal Nobel-díjra érdemes kijelentésemmel csak azért kezdem a túrkáló rovatot, mert egy olyan fontos hely ismertetésével fogom kezdeni a turkálást ami bőségesen a nyarat idézi. Meg persze a múltkori számot két perccel késte le a levél, amiben a készítője felhívta rá a figyelmünket. Azóta gyógyulófélben van.

Naszóval íme itt van, megszületett sokak (rém)álma, az igazi és eredeti abszolúte Unofficial Guru Site. Innentől kezdve most már senki ne reklamáljon csoportképért meg efféle hülyeségekért, ugyanis a **www.hpconline.com/freepages/boronkay/guru.htm** oldalra elkalandozva hegyekben állnak a képek a stábról amik az idei és a tavalyi Guru táborban készültek. Főszerepben Laza a törd., aki a jelek szerint meglehetősen szeret fényképezkedni. Na és persze egy kis ízelítőt is kaptok abból, milyen is egy Guru tábor. Na lapozzunk.

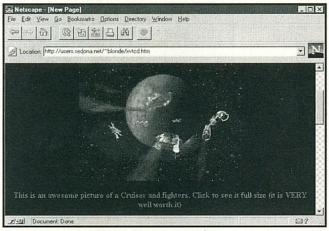


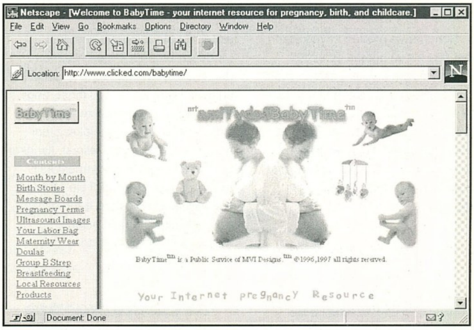
Nem teljesen véletlenül most a **www.clicked.com** helyet ajánlanám, ahol amellett, hogy jelentős számú shareware programot szerezhetünk be (mellesleg valamiféle Top20-ban is benne van ez ügyből kifolyólag), van egy BabyTime szekció is. Ez utóbbiból azok okulhatnak akik éppen babát várnak, és mindent meg akarnak tudni a kilenc hónapról meg egyebekről.

Maradjunk még egy kicsit az alkotásnál, csak éppen egy picit másfélénél. Ha van olyan köztetek aki nagyon nem bír magával és úgy érzi feltétlenül egy új univerzumot akar alkotni és aztán azt jól meghódítani, annak feltétlenül el kell látogatni a **www.cosmicnova.com** site-ra. Persze nem csak a kreáláshoz szükséges helpet találunk itt, hanem számos más olyan érdekességet, ami egy sci-fi rajongót akár lázba is hozhat.

Maradjunk még egy kicsit a sci-finél, de most már egy elég régóta készen levő univerzumba kóstoljunk bele. Majdnem biztos vagyok benne, hogy a StarWars a legtöbb PC tulajnak az egyik kedvenc területe, elég csak a jó pár kiadott gaméra gondolni amivel mindenki szívesen játszik, feltéve, hogy van hozzá elég jó gépe. Habár ez a feltétel inkább csak az X-Wingek és a Tie Fighterek harcát életre keltő programnál lényeges, azonban ez itt most mellékes. A **users.sedona.net/~blonde** címre azok is nyugodtan elmerészkedhetnek, akiknek nincs különösebb erőművük, de az XvT az érdeklődése középpontjában áll, ugyanis itt meglehetősen sok információ meg mindenféle utility található ehhez a programhoz. Ízelítőképpen: X-Wing VS Tie Fighter Game Builder, X-Wing VS Tie Fighter Workshop, utilityk, képek, küldetések meg ilyesmik. Naszóval marha jó.

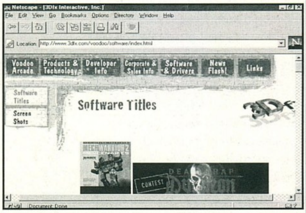
Mivel úgy látszik ma egy ilyen sci-fi nap van, ajánlok még egy helyet. Mégpedig azoknak, akik az Imperium Galactica-val nyomulnak. Próbáljátok meg a **www.heavenweb.com/galc** site-ot, ahol minden bizonnyal érdekes dolgok vannak, legalábbis egy olvasónk szerint aki ezt ajánlotta (és akinek elkevertem a nevét, bocs). Valószínűleg így van, bár amikor én próbáltam, akkor éppen nem ment a szerver. De ne csüggedjetek, hátha nektek éppen működni fog.





A **www.angelfire.com/ga/cchilly** cím viszont egészen jól működött. Ezt a helyet Chilly fedőnevű olvasónk készítette és ajánlotta. Van itt egy rakás link, hírek, információ meg ilyesmi, érdemes megnézni. Egyetlen szépséghiba, hogy csak angol verzióban létezik.

Jut eszembe, akik weblap készítésre vetemednek és égetően nagy szükségük van néhány textúrára, a **home.ptd.net/~mcturner/textures** címen lelnek néhány válogatott darabot. Ami itt jó az az, hogy a kiválasztott textúrát meg lehet úgy nézni, mint amikor az egész hátteret kitapétázzuk vele.



Ugorjunk egy kicsit más irányba, például a 3Dfx felé, ez most amúgy is slágertéma, holnaptól meg szinte kötelező hardver kiegészítő. Két site-ot ajánlanék a témával kapcsolatban, az egyik a **www.voodooextreme.com**, a másik pedig a **www.3dfx.com**. Ez az a két hely, ahova el kell látogatnia annak is akinek (még) nincs 3Dfx kártyája és annak is akinek már van. Előbbieknek azért, hogy lássák miért és mennyire jó, utóbbiaknak pedig azért, hogy lássák mi az a program ami támogatja vagy támogatni fogja. Természetesen vannak itt hírek, demok, patchek ilyesmik. Kezdjünk el hozzászokni a gondolathoz, hogy lassan 3Dfx (netán valamilyen más 3D gyorsító) nélkül nemigen fogunk jót játszani.

A múltkor említettem egy olyan helyet ahol egész érdekes hack és crack dolgok voltak fellelhetők, és mitagadás ennek komoly sikere volt köztetek. Hogy még jobb legyen a kedvetek, mondok még kettőt. Az egyik a hack.box.sk, a másik pedig a **wysiwyg://76/http://wwwserv.caiw.nl/~tommy/CyberSpace.II**. Mindkét helyen található számos serial number, crack, vírus info és vírus, az utóbbinál pedig még egynéhány ftp cím is boldogít minket. Az elsőnek említett címet azért ajánlanám mindenkinek a figyelmébe, mert úgy néz ki, tartós életű, ami az ilyen jellegű site-okról nemigen mondható el.

Végezetül pedig megemlíteném a **www.geocities.com/siliconvalley/bay/8544** címet amit Angler az előző PC Guruban ajánlott, mint újonnan megnyíló magyar nyelvű számítógép-múzeumot és emulátor oldalt. Ugyan ilyesminek itt nyoma sincs, viszont van egy remek Linux ftp linkekkel teli oldal. Azért kíváncsian várom, hol lesz az a múzeum...

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu
(Erre a címre a HoTMaiL-ről és a NetAddressről nem tudtok levelet küldeni! Csak szólok, mielőtt elkezdtek anyukámra hivatkozni.)

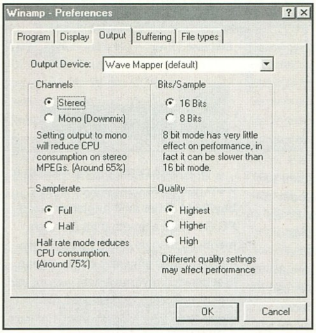
Utility csokor

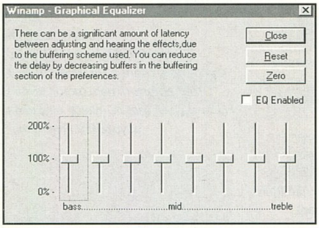
Rendhagyó módon következzen most egy kis válogatás az elmúlt időszak hasznos, vagy pusztán csak érdekes programjaiból. A cím persze egy kicsit megtévesztő, hiszen nem feltétlenül csak a utility kategóriába tartozó alkotásokról fogok mesélni, hanem lesznek itt nagyobb lélegzetű darabok is. Mindenki válogasson kedvére a csokorban.

WINAMP

Amióta tart az MP3 láz, azóta folyamatosan jelennek meg a különféle lejátszók ezekhez a file-

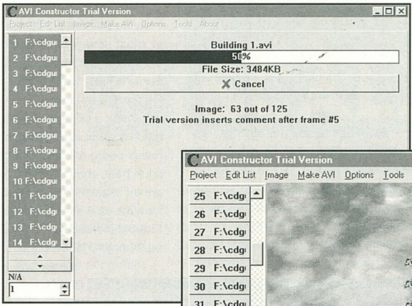
okhoz. Van aki utálja az MP3-akat, de el kell ismernünk, hogy már majdnem mindenki rászokott a használatukra. A most bemutatásra kerülő WINAMP már kinézetében is komoly darab, hiszen van itt equalizer, hangerő-szabályzó, egy rakás led meg display. Igazából azonban a szolgáltatásaiban nyerő ez a kis progi, hiszen hatalmas segítség a beletekerést elősegítő csúszka, valamint a beépített playlist editor. Ez utóbbit ugye nem kell részleteznem, hogy igen hasznos darab. Lehet benne menteni, tölteni és editálni. Hasznos tanács lehet, hogy a Winamp megelégszik a relatív címzéssel is, így lehet előkészíteni mondjuk a CD-re való felírást. Ilyenkor a készített lista file-hoz képest kell megadni a keresett MP3 file-ok nevét. Aki nem elégedne meg a hangzással, azoknak egy beépített saját equalizeren lehet tologatni a csúszkákat.



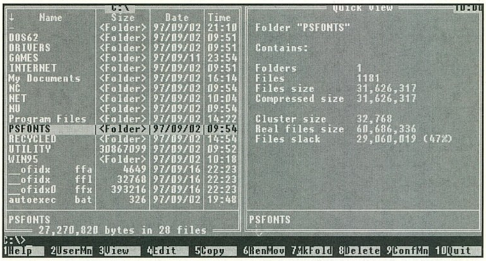


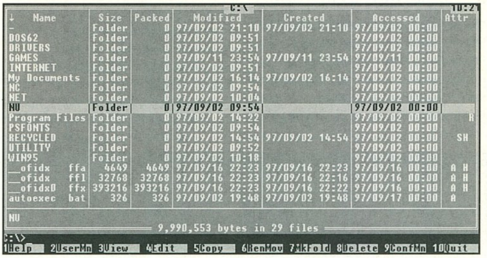
AVI CONSTRUCTOR

Valószínűleg mindenkinek megfordult egyszer a fejében, hogy kéne csinálni egy saját animációt. Nos, itt a nagy alkalom, az AVI constructor fájdalommentesen vezet be minket az AVI készítés rejtelmeibe. Tulajdonképpen nem kell sok minden az animációhoz, csak megfelelő mennyiségű állókép. Ha megrajzoltuk vagy lerendereltük a képeket, akkor ezeket be kell olvastatni a programba. Célszerű mindjárt sorrendben menteni, hiszen egyszerre több file-t is beolvastathatunk, így kicsit leegyszerűsödik az életünk. Ezek után még bonus szolgáltatásként zenét is rendelhetünk a készülő remekműhöz. Ha mindezekkel elkészültünk akkor már csak be kell állítanunk a frame rate-et, majd hogy milyen színmélységű animot szeretnénk. A



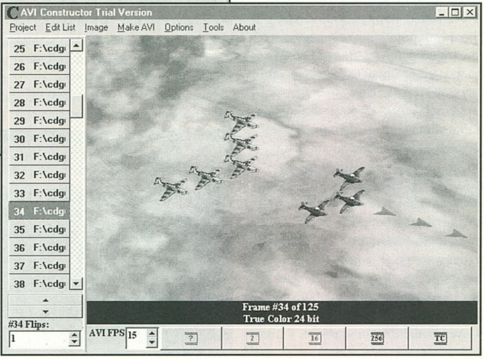
mentés nagyon hamar megtörténik, azonban ha meg vagyunk elégedve az AVI-val, akkor érdemes egy más, tömörített AVI formátummá átkonvertálni, hiszen a tömörítetlen mentett file nagyon sok helyet foglal el.





FAR

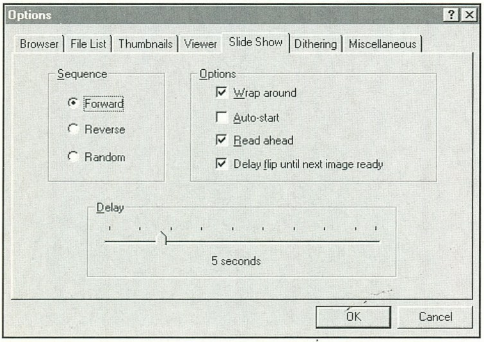
A csodás nevű programtól nem kell megijednünk, semmi köze nincs a hátsó fertályhoz, mindössze egy szimpla Norton klónról van szó, mely azonban megérdemel néhány szót, mivel néhány tekintetben igencsak túllépett a nagy elődön. A legfontosabb változás a hosszú file nevek kezelése, ami ugyebár a mai WIN95-tel megáldott napjainkban egyre fontosabbá válik. Ha DOS alapú file másolókat használunk, akkor sem kell ezek után káromkodnunk egy kiadós másolás után. Feltűnik még egy-két extra dolog is a programban, fussunk ezeken gyorsan végig. A kijelzést át lehet állítani mindenféle extra módra, néhányat nem értékeltem, azonban akad egy-két érdekes is. Külön hálózati támogatást kapott a program, lehet pl. hálózati gépeket keresni vele. Összességében kellemes csalódást nyújtott a program, a DOS felület szerelmeseinek mindenképpen

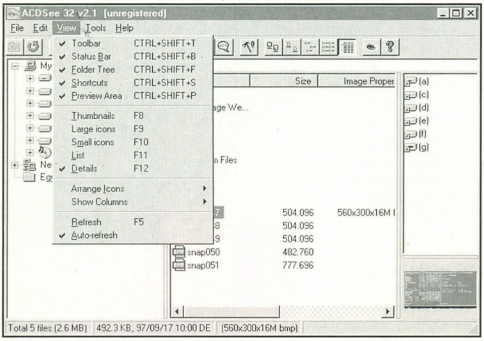


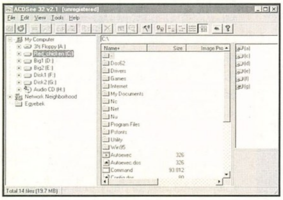
hasznos lehet, ha nem akarják mellőzni a kor vívmányait.

ACDSee 32

Mielőtt mindenki elkezdeni fújolni, hogy ez nem is új utility, előre kell bocsájtanom, hogy valóban, hiszen már elég régen megjelent a program, meg nem is, hiszen jelenleg a 32 bites 2.1-es verzió a menő, ami persze nem régi darab. Ami miatt mégis idekerült a progi, az az a tény, hogy nagyon sokan még a mai napig nem ismerik. Így hát hölgyeim és uraim itt van az ACDSee, a képnézegetők királya. Mindenféle képformátumot ismer a program, nem retten meg akár egy színrebontott képtől sem, sőt a különböző Interlace-s formátumok sem okoznak neki gondot. Egy kis preview ablakban rögtön láthatjuk a képet, de persze nagyobban is megtekinthetjük. Készíthetünk slide show-t, kijelölhetjük az aktuális képet wall paper-nak a Windows felületre. Az újabb verziókban a fa struktúra-szerű megjelenítés igencsak megkönnyíti a dolgunkat, ha a képek közötti mászkálásra gondolunk. Egy rakat beállítási lehetőségen keresztül igazíthatjuk elképzeléseinkhez a programot. Természetesen az alap file műveleteket is elvégezhetjük a programmal, akár rögtön le is törölhetjük a nem tetsző képeket.







Speed Surfer 3.0

Gondolom nem vagyok egyedül avval, amikor órákat ülök a gép előtt és várok arra, hogy hatalmas, néha csak byte-okban mérhető sebességgel áramoljon az információ a világhálóról. Nos, a kis programocska pontosan ezen próbál segíteni egy kis trükközéssel. A program egy kicsit átkavarja a Proxy Server részt, így a kedvenc WWW browser-ünk teljesen másként viszonyul a világhálóhoz. Az esetek nagy százalékában ez azt jelenti, hogy csökken a letöltési idő, mind a sima oldalaknál, mind a letöltött file-oknál. Sajnos azonban ez csak az esetek egy részénél következik be, máskor pont az ellenkezőjét produkálja a program. Személy szerint hosszú file-ok letöltése esetén nem ajánlom a programot, azonban WWW oldalak böngészésére kiválóan alkalmas. Volt példa rá, hogy 200%-os sebességet sikerült kicsikarni a töltésnél, ami nem piskóta!

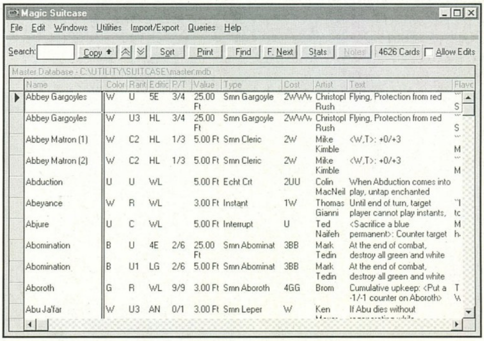
Partition Magic

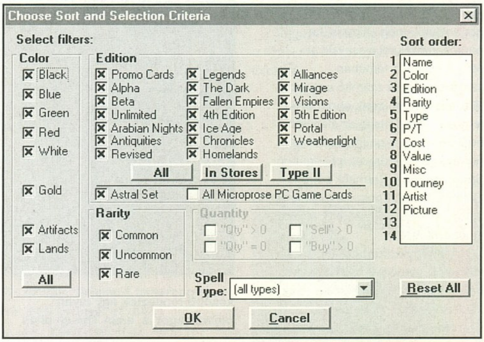
A HD-k formázása, partícionálása mindig is nehéz és nem utolsósorban szakértelmet jelentő feladat volt. A szakértelemre továbbra is szükség van, azonban itt van egy remek program, mely megpróbálja megkönnyíteni az életünket evvel kapcsolatban. A program saját kezelőfelülttel jelentkezik, sem a DOS, sem a Windows nem él alatta érthető okok miatt. Gyakorlatilag mindenféle típusra elkészíthetjük itt a wincsinket, de persze ezzel még koránt sem ér véget a program tudása. Egy külön információs csomagot is beleintegráltak a programba, mely az adott HD minden jellemzőjét közli, ahol szükséges igen látványos grafikus formában is. Ami igazán extra az innentől következik, hiszen akár még másolni is tudjuk a partíciókat. Azt hiszem ha valamikor elszáll a wincsim, biztosan a Partition Magichez fogok fordulni, ugyanis nagy eséllyel vissza lehet állítani a partíciókat is.

Magic Suitcase

Utoljára maradt egy utility új verziója, mely a Magic őrültek már bizonyára ismernek. A Magic Suitcase tartalmazza az eddig megjelent összes Magic lap leírását, és egyáltalán minden tudnivalót a lapokkal kapcsolatban. A használt adatbázis nyitott rendszerű, így akár a saját árainkat is beírhatjuk a programba. Ennél is többet jelenthet azonban, hogy a kártyák képének a helye is benne van a programban, csak hát természetesen a copyright jogok miatt ezeket már csak mi rakhatjuk be házi használatra. Mindenfajta keresőszempont szerint válogathatjuk a lapokat kedvünk szerint.

Bear™





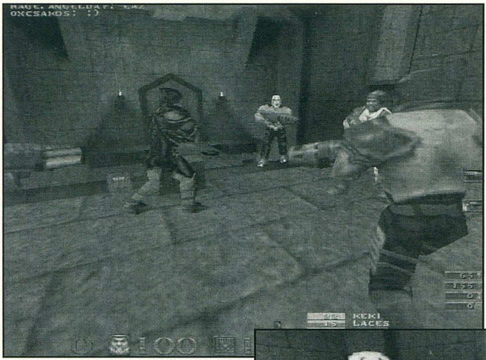
Quake

AHOGY A NAGYOK JÁTSSZÁK... II. RÉSZ

SECOND PHASE

(Elöljáróban csak annyit, hogy ez a cikk leginkább a levrovhoz fog hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy nem Brazil és a Törd. írta, hanem angelday és Shoebaron. „Fogyasszátok“ egészséggel.)

Bár eredetileg nem terveztem, hogy a PC Guru 97/8-9-es számában „Quake - ahogy a nagyok játsszák“ címen megjelent cikkemet folytassam, most mégis itt a második rész. Ennek több oka is van. Az egyiket úgy hívják, hogy angelday. Ő volt azaz Úriember **(figyelitek? Nagybetűvel az úriembert... - ad)** aki kíméletlenül felhívta a figyelmem az első cikk hiányosságaira, és bár a „hibákat“ maradéktalanul elismerem, mentségemre legyen mondva, hogy végig próbáltam a Ti szemszögetekből érdekesnek ítélhető irományt produkálni. Azért a



végeredmény szerintem messze esett egy „rácsodálkzó dilettáns ámulatának“ a papírra vetett gondoltaitól, még akkor is, ha pontosan ezekkel a szavakkal véleményezte a témában szaktekintélynek számító angelday. **(Ezt azt hiszem csak shoebaron jegyzi... - ad)** Persze az alapvető, hogy Romero cége Ion Storm (ők csinálják a Daikatanát) és nem Iron Storm, meg hát Carmack sem Cramak, sőt a Jhon-t, sem illik keverni a John-nal. Ezekért tehát bocs, most itt a helyesbítés.

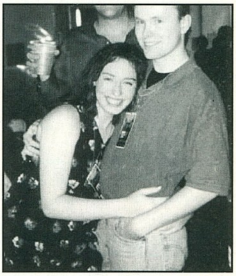
A legegyszerűbb az lesz ha időnként „átadom a szót“ angelday-nek, hogy megtegye a szükséges kiegészítéseket. **Angelday itt szeretné megemlíteni, hogy az általa idézett gondolatok a shoebaronnak írt levelén alapulnak általában. Íme:**

INTEGRAPH PARTI...

Ezt más néven úgy hívták, hogy „Red Annihilation Tournament“ (Vörös Pusztító Bajnokság), aki pedig megnyerte, az nem csak „egy kínai srác“. Van rendes neve is: Dennis Fong, Quake-ben pedig Thresh (http://www.quake.gamers.com/). Erről a „kínai srácról“ annyit érdemes tudni, hogy 1-1 elleni küzdelemben gyakorlatilag nincs ellenfele, és a döntőt is úgy nyerte meg Entropy ellen, hogy egyszer(!) sem halt meg. A döntőn! Entropy sem az a kis csikken. Carmack azt írta Thresh-ről, hogy az állkapcsa az asztal alatt hevert miközben játszott. Megjegyzendő, hogy később rendeztek egy olyan bajnokságot is, amin Thresh ellen kellett nyomni a 20 perces játékokat, és az lett a nyertes, aki a legkisebb frag különbséggel tudta befejezni a meccset. Érdekesség, hogy az egész(!) tournament alatt egyetlen frag-et tudott ellene szerezni az a játékos, aki végül is megnyerte a bajnokságot.

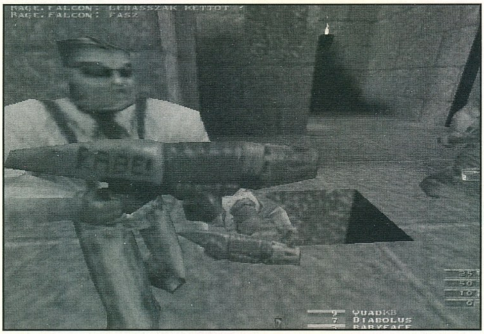
Ezen a meccsen egyébkent harmadik lett Takács Kornélia. Kornélia hazánk lánya eredetileg, ám egy szerencsétlen(?) véletlen folytán kikeveredett az USA-ba. Azóta ott Quake-el szegény. Kornélia a nyáron megnyerte az AFT-t is. (All Female Tournament – Bajnokság lányoknak)

Nem mellékes, hogy egy ilyen volumenű meccsen a szokásos interjú adás mellett pazar nyeremények ütik a nyertes markát. Kornélia sem maradt ki ebből. Példának okáért kapott egy 200-as MMX konfigurációt, make-up-ot (az AFT-n vagyunk barátaim), dedikált Mission Pack cédeszeket, egy király trófeát, meg még sok apróságot. Ja, és ő lett a Queen of Quake, KillCreek (Kornélia egyik nagy riválís hölgy ellenfele) legnagyobb sajnálatára. Hopp, itt elmondanám (PLETYKA!), hogy KillCreek



főiskolás és leköltözött Texasba. Ott pedig barátnője lett ParadoX-nak, aki ugyebár a Scourge of Armagon (Quake Mission Pack One) egyik pályatervezője volt. Ugye milyen kicsi a világ???

Nos, ezek lettek volna azok a tényszerű dolgok amiknek én nem tulajdonítottam túl nagy jelentőséget, sőt az Integraph partit csak bevezetőnek szántam a későbbi tippekhez. Ezzel nem akartam lekicsinyíteni a verseny jelentőségét, egyszerűen csak nem ezt emeltem ki. Lehet, hogy angelday számára nem lett volna olyan nagy élmény, hogy fél méterre tőle játszik Romero, mindenesetre rám ez volt nagy hatással. Valahol azért Ő mégiscsak egy legenda. **Ezzel teljes mértékben egyetértek. Veszett jó dizájner. Azt hiszem talán Deville mondta róla (deville jelenleg a ClanRing európai koordinátora, magyar srác), hogy „Romero az Isten és kész”.**



Mellesleg szívesen kezet ráztam volna Romero-val, megráncigáltam volna a hajszerkezetét, és a fejére koppintottam volna: „hey buddy, ya usin' left-handed mouse. Oh, mama!"

Romero igaz, hogy rendkívül design-os mozdulatokkal játszik, ám a győzelemhez ez kevés. Egy korábbi bajnokságon a döntőben Kornéliával került össze, és Kornéliának is (a korábbi KillCreek-hez hasonlóan) összejött az ún. man-beating, vagyis leigázta Romerot. (Erről a demot persze meg lehet tekinteni Kornelia klánjának home page-én a http://www.clan311.org/ címen.)

A site-on persze nagy-nagy betűkkel az fogad, hogy Kornélia legyőzte Romerot, gondolom a klán igencsak büszke erre az eredményre. Mindenesetre dicséretes, hogy ez a Kornélia lány ilyen sikereket ér el, csak így tovább.

A DEATHMATCH PÁLYÁK...

Bevezetőnek megtudtam, hogy badarság azt állítni, miszerint a bajnokságok nagy része ezeken játszódna. Már csak azért sem, mert túl nagyok az 1-1 elleni játékra, amire pl. közkedvelt a E1M2-es pályája. Itt zajlott a végső összecsapás a Red Annihilation Tournament döntőjében is. De nézzük mit is ír angelday a DM4-ről.

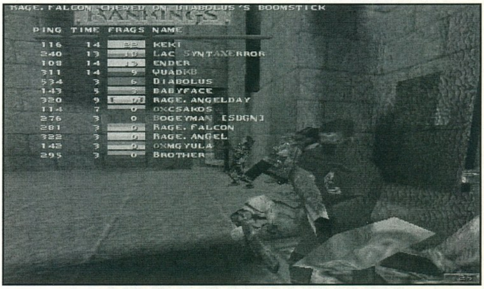
A BAD PLACE - DM4

Mindössze be kell rohanni a lenti teleportba és már fönn is vagyunk. Lentről felrocketjump-olni a zöld páncélhoz és a shaft-hoz jó ötletnek tűnik. De ha nincs nálad a lenti +100 (mert épp felvette valaki), akkor megfontolandó az a 40-50 HP veszteség. A rocketjump-os megoldás néhány másodperccel gyorsabb, viszont nagyon jó célpontok vagyunk.

Na szóval, most hogy van ez? Néhány másodperc? Én meg azt hittem a Quake-ben sokszor pár tizedmásodpercen múlik az életünk. **(Például ha egy rakéta elől kell kimászni. De az egy egészen rövid mozdulat. - ad)** Az igaz, hogy nem túl bonyolult megkeresni a teleportot, és azt használni, de ha már mindent ilyen precízen veszünk, akkor jó eséllyel szembe fog jönni valaki azon az átkozottul hosszú folyosón. Legalább is nekem az volt a tapasztalatom, hogy a másodpercek csigalassúsággal teltek mire átértem a teleporthoz, ráadásul 10-ből 9-szer már csak a rakétát láttam meg. Az meg halálos, talán még angelday-ra is:) **(nem, rá nem halálos, hiszen ő „szaktekintély" - ad:)).**

THE ABANDONED BASE

Újabb melléfogás:), a következőt írtam: - „Ez az amit Romero-n kívül valószínűleg csak kevesen tudtak eddig. Szóval menjünk fel az első emeleti körfolyosóra, oda ahol a láthatatlanság és a négyszeres sebzés van. Ez két félkörből áll, amik



szemben vannak egymással de az oszlopok meggátolják az átjutást. Mi sem egyszerűbb, mint ferdén fussunk el az egyik oszlop külső széléhez és ugorjunk egyet. Ugrás közben folyamatosan oldalazzunk, illetve az egérrel forogjunk az oszlop középpontja felé. Sikeres manőver esetén a túlsó oldalon fogjuk találni magunkat".

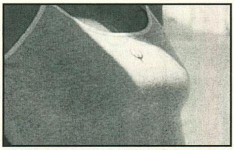
Angelday szerint ez röhej. Szó szerint:

Lehet, hogy te Csongor egyike vagy a „Romero-n kívüli" tábornak, ám ez egy *teljesen* ismert ugrás, bár nem könnyű, az igaz.

Ok, elismerem, hogy aki foglalkozott a témával, illetve a számítógépes hobbyjának a nagy részét a Quake teszi ki, ismeri ezt az ugrást. Lehet, hogy kicsit „túllihegtem" ezt a trükköt **(de még mennyire! A lényeg az, hogy a két félkör találkozásánál át lehet ugrani. Semmi extra „folyamatos oldalazás", meg „forogás az oszlop közepe felé" - ad)**, mindenesetre valamennyire engem igazolt az a tény, hogy miután megkérdeztem jó két tucat net games-est (nem azokra gondolok akiknek helyzeti előnye van, inkább a hálózati club játékosokra), egy előtt sem volt még ismert ez az ugrás. Mindenesetre erről nem nyitok vitát.

Végezetül, köszönet angeldaynak a képekért, meg hát az érdekes infokért.

angelday@plastik.com
shoebaron@hotmail.com
http://www.pganet.com/quake/ -- quake.hu virtuális news-site
#quake.hu – irc-n



1997. október 11-én, szombaton
19 órai kezdettel

INFORMATIKUS BÁL

a

Gellért Szálloda termeiben.

A belépőjegy ára:
7.500,-Ft
vacsora
szórakoztató műsor
"talpalávaló" zene
játék
disco
tombola
+ meglepetés(!)

COMPFAIR 97

Információ és jegyeladás:

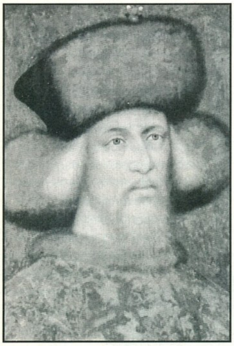
COMPEXPO Kft., 1053 Budapest, Kálvin tér 5.

Telefon: 117-1933

(Jelentkezés legkésőbb október 3-ig)

Lovagkirályok

INTERAKTÍV TANESZKÖZ



Két számmal ezelőtt már megemlítettem e CD-ROM megjelenését. A határidő kicsit csúszott, de szeptember elején megjelent a Lovagkirályok c. CD-ROM. A sorozat harmadik epizódja az 1301-től 1437-ig tartó időszakot foglalja magába.

A grafikus felület nem sokat változott, a program még mindig hajlandó elindulni Win 3.1 alatt is, illetve elvileg az alá készült. Win '95 alatt teljesen jó, de az adott esetben szükséges eltávolítását sajnos manuálisan kell elvégeznünk. Megfigyelésem alapján nem pakolja tele a Windows könyvtárat, csak egy MMTB runtime könyvtárat telepít fel, amit akár fenn is hagyhatunk (más programok is használhatják). A magyar mellett most is megtalálhatjuk a német, ill. angol nyelvet, ez természetesen csak a szövegkiíratásokra vonatkozik, a hangalámondást csak magyar nyelven érhetjük el. Mivel a CD az előző két résztől alapvetően csak tartalmában különbözik, ezért a további technikai részletezésnek nincs igazán értelme.

A főképernyőn az ismerős grafikus kezelőfelülettel találkozhatunk. A felső sor ikonjaira klikkelve kerülhetünk a különféle támakörökbe, illetve érhetünk el különféle funkciókat. A témakörök a következők: történelem, nyelvtörténet, irodalom, művészetek, egyháztörténet, történeti földrajz, életmód.

Történelem (Szent Korona): Az 50 képernyőnyi anyag III. András halála utáni időszaktól kezdődik és követi végig a jelentősebb történelmi eseményeket. A két alfejezet címe: az Anjou-kor és a Zsigmond-kor.

Nyelvtörténet (Szt. István névjele): Szép számmal maradtak magyar nyelvű írásos emlékek ebből a korból. Témájukat tekintve zömmel történelmi és vallásos jellegűek (krónikák, bibliafordítások). Ebben az évszázadban alakult meg két egyetem is Magyarországon. A két alfejezet címe: Az ómagyar kor, A kor nyelvi rendszere.

Irodalom (kódex iniciálé): A kor irodalmára igen erős hatással volt az uralkodó nemzetiségi hovatartozása. Ez több helyen is kimutatható a korabeli művekben. A korra jellemző a műveltség - mint emberi érték -

előretörése. A két témakör: Műveltségi viszonyok, Szerzők, műfajok, művek.

Művészetek (palmettás veret): A korra jellemző művészettörténet, zene és tánctörténet került feldolgozására. A fejezet első része zömmel építészettel foglakozik. Jellemzően sok kolostor, templom és vár került a felsorolásba. A képzőművészet is sok követőre talált, sok tárgyi emlék maradt az utókorra. A zenei kultúra többrétegűségét alapvetően a társadalmi osztályok léte okozza. Az alfejezet ezt igen jól elhatároltan taglalja.

Egyháztörténet (kereszt): A középkor a kereszténység jegyében telik. A fejezet külön kitér az uralkodó - egyház viszonyra, ami uralkodótól függően több változást hozott. Bemutatásra kerül továbbá a magyar egyházi intézményrendszer a főpapoktól kezdve egészen a kolduló rendekig.

A témakörök: Kapcsolat a szentszékkel, Egyházi Társadalom, Egyház és Társadalom.

Történeti földrajz (térkép): A fejezet első része a területváltozásokkal foglalkozik (háborúk). Az utána következő részben az ország kormányzásával kapcsolatos dolgokról olvashatunk, pl. mikor melyik uralkodó milyen megoldásokat alkalmazott a közigazgatásra. Legvégül a magyarországi települések kialakulásáról, változásairól, funkciójukról olvashatunk (kereskedelem, mezőgazdaság,). Az alfejezetek címei: Határos országok, tartományok, Az ország kormányzata, Település és lakóhely.

Életmód (lovas ékszer). A fejezet alcímei gyakorlatilag mindent elárulnak erről a több mint 80 oldalas fejezetről. Társadalom, Gazdaság, Mindennapi élet.

A témakörök ikonjai után a különféle egyéb szolgáltatások ikonjai következnek. Külön taglalásukra nem igazán van hely, akit érdekel, az az előző CD ismertetésénél megtalálhatja (PCG 97/7).

A Lovagkirályok méltó folytatása a sorozatnak, bátran ajánlható minden korosztálynak. A következő rész a Hunyadiak és a Jagelló-kor címet viseli.

SakmAn

INFO

KIADÓ:
ENCIKLOPÉDIA HUMANA EGYESÜLET
1438 BUDAPEST,
PF 435.

Magic the Gathering

HALADÓ 3.

Visszajelzéseitek alapján egész jól megy nektek már a játék, ezért könnyen lehet, hogy most foglalkozunk utoljára a Magic the Gatheringgel. Ezért leginkább egy-két újdonságról ejtenék szót.

WEATHERLIGHT

Nemrég jelent meg a Mirage szett kiegészítője, a Weatherlight. Gondolom sokan tele vagytok már jobbnál jobb lapokkal, biztos vannak kedvencek is. Azt hiszem minden szín egyformán erősödött, s bevallom néhány common lap hasznosobbnak bizonyul ritka társainál. A Vitalize például egy olyan instant varázslat, mely minden lényedet egyetlen zöld manáért visszaforgatja. Ugyanilyen egy manás „csoda" a fekete, Fatal blow. Sebzést kapott? Meghalt! Wow! A legtöbb játékos álma azért mégis csak a Lotus Vale vagy a Thundermare marad...

VANGUARD

Szerintem vannak még néhányan, akik nem tudják mi ez a Vanguard. Ezek a kissé túlméretes lapok új színt kívánnak hozni az otthoni játékok egyhangúságába.

A Weatherlight szett nyolc karaktere egyfajta vezérként jelenik meg ezeken a lapokon. Mindegyik más és más hatalommal rendelkezik. A lapok két oldalán lévő szám jelzi, hogy a karakter használata hogyan befolyásolja a kezedben tartható maximális lapok, illetve a kezdő életpontjaid számát. Természetesen egy duelben csak egy ilyen vezetőt tehetsz ki. Ezek a lapok „leszedhetetlenek", hatásuk az egész játék ideje alatt garantált mindkét játékos részére. A nyolc beszerezhető lap a következő:

Maraxus. Minden lényed +1/+0-t kap (kéz +1, élet +2). Gerrard. Húzási fázisodban plusz egy lapot húzol (lap -4, élet +0). Karn. Minden olyan artifact-od amelyik nem lény, kreatúrának is számít. Támadó és védőereje pedig azonos a megidézési költségével (kéz +1, élet +6). Tahngarth. Lényeidnek nincs idézési betegsége (kéz -1, élet +7). Mirri. Minden basic landed bármilyen típusú manát adhat (kéz +0, élet +5). Sisay. Ha egy földet manáért forgatsz el plusz egy azonos színű manát kapsz (kéz -2, élet -3). Squee. Ellenfeled nyitott lapokkal kell hogy játsszon (kéz +3, élet -4). Ertai. Lényeid nem lehetnek varázslatok és effektek célpontjai (kéz -1, élet +4).

Nem tudom ki hogy van vele, én nem lelkesedem ezért az egészért, de persze azért gyűjtöm ;)).

TEMPEST

Októberben jelenik majd meg a Tempest, amelyben a Weatherlight sztoriban útra kelt hajó a viharos Rath földjeihez érkezik. A szett több mint háromszáz lapos lesz, és az alappakli és booster kiszerelés mellett kapható lesz négy előre konstruált deck is. További hírek keringenek arról, hogy a Tempestben lesz olyan lény, amelynek a megidézését nem lehet meghiúsítani (counterspell). Új képesség is megjelenik, a shadow. A shadow képességű kreatúrákat, csak a szintén shadow képességű lények blokkolhatják majd. Megváltozik a legendákra vonatkozó szabály is. Azonos nevű legendát nem csak akkor nem játszhatsz ki, ha az már a játékban van, a megkötés a temetők tartalmára is vonatkozik majd. A szettben új lehetőség lesz a Buyback, ami lehetőséget ad arra, hogy az adott költség kifizetése után a spellt ismét visszavehesd a kezedbe, mielőtt a temetőbe kerülne! Lesznek új lények (sliver, licid) is. Ismét lesz mit gyűjteni...

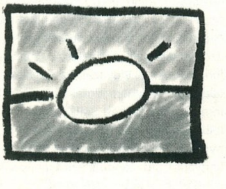
Lily
lilytm@usa.net

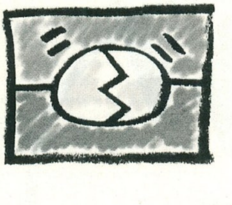
Tamagotchi

A legújabb őrület?

Azt hiszem Magyarországon, ha odamész egy emberhez és megkérdezed, mi a véleménye a Tamagotchi-ról, nagy valószínűséggel azt sem fogja tudni mi az. Pedig ez az apró tárgy, ami funkcióját tekintve tulajdonképpen egy kulcstartó, egyben virtuális háziállat is. Az elképesztő ötlet és az első példány (1996 november) Japánból származik, ahol a Bandai cég már nem győz lépést tartani a megnövekedett vásárlóerővel, ezért az előjegyzésekért is hosszú sorok várakoznak. Hasonló helyzet kezd kialakulni a világ többi országában is, például Amerikában, Angliában és Németországban is tombol már a Tamagotchi-láz.

Ebben az apró tárgyban egy „igazi élőlény" lakik, akinek sorsa a Te kezedben van: neked kell etetned, tisztán tartanod, szórakoztatnod,... A szemed láttára



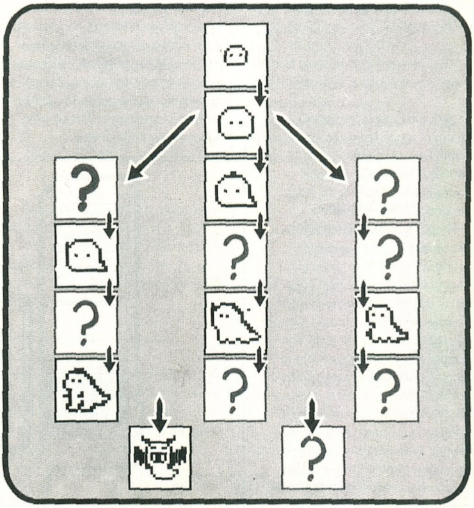


fog kikelni, növekedni, játszani, enni és inni, szomorkodni és örülni. A cél, hogy minél hosszabb ideig maradjon veled, lehetőleg minél boldogabban. Folyamatosan figyelheted kedvenced életkorát (1 nap =1 Tamagotchi év), ellenőrizheted súlyát, lelki és fizikai állapotát. Érzéseit, óhajait hangos csipogással jelzi majd neked, felhívja a figyelmet arra, hogy ő most éppen éhes, álmos, piszkos vagy csupán unatkozik. Ha nem jól bánsz a Tamival, megbetegedhet, ilyenkor szurit kell neki adnod, hogy helyre jöjjön (egy néha nem is elég). A növekvő lény a fejlődési szintje alapján változtatja alakját. Ez nem csupán az életkorától függ, hanem attól is, hogyan nevelted őt. Ettől függően a kis Tami lehet például Nyorotchi (7-9 évig él, gyenge és nyugodt), Ginjirtochi (12-17 évig él, igen aktív), stb. A profik a felnőtt állat alakjából már pontosan tudják, melyik típusba tartozik és milyen természetű a kicsike.

Miután a mi családunkba is bekerült egy ilyen kütyü, azonnal elkezdtük dédelgetni, nevelgetni. Vele örültünk, aggódtunk ha beteg volt és leoltottuk a lámpát, ha elaludt. Megszerettük. Sokan ellenséges szemmel nézik a Tamikat, egyesek azt mondják, beteges ilyen tárgyakhoz ragaszkodni. Én nem hiszem, sőt. Szerintem mindenkinek megvannak a maga kedves tárgyai, legyen az akár egy kispárna, egy öngyújtó vagy éppen egy bögre. Miért pont a Tamagotchi okozna lelki törést bárkiben is?!

Tippek és trükkök

Túl sok snack nem egészséges ... a TAMAGOTCHI gyomorfájást kaphat!
Ne felejtsd el a TAMI elalvása után lekapcsolni a villanyt!
Csak akkor adj injekciót a TAMI-nak, ha beteg!
Foglalkozz vele sokat, és szeresd őt!
A túl sok fenyítés rossz hatással van a nevelési indexre (DISCIPLINE).



Akkor is fegyelmezd, ha ok nélkül hívna, különben falánk és kapzsi lesz.

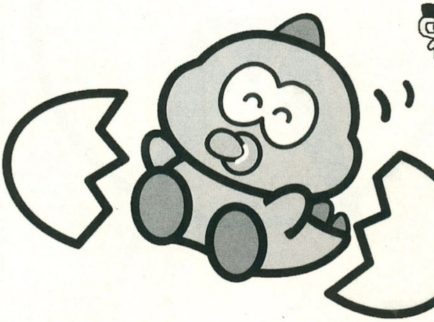
Végül egy hír: a Bandai hamarosan kiadja a Dinasourgotchi Fightert!

Lily

Figyelem!

Ha szeretnél egy Tamagotchit

INGYEN, találj ki egy extrém ötletet reklámozására (vagyis készíts bármilyen érdekes grafikát, animációt, verset, humoros szöveget, stb.) és küldd el az ATOM-Comp címére!



TAMAGOTCHI™

ATOM-COMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató kft.
Bp. 1142 Erzsébet királyné útja 40.
Telefon/Fax: 221-6039
Nyitvatartás:
Hétfőtől - Péntekig: 10 - 18 óráig
vagy
Bp. VIII. ker. Szigony utca 9.
Telefon: 334-3153
Nyitvatartás: H-Sz: 10-16, Cs: 10-17, P: 10-14 óráig

További információkat és érdekességeket találhatsz a Tamagotchi világról a cég honlapján: www.tamagotchi.hu

Tuning

TÁPFESZÜLTSÉG MEGEMELÉSE

Na, iskolakerülők, itt egy kis olvasnivaló!

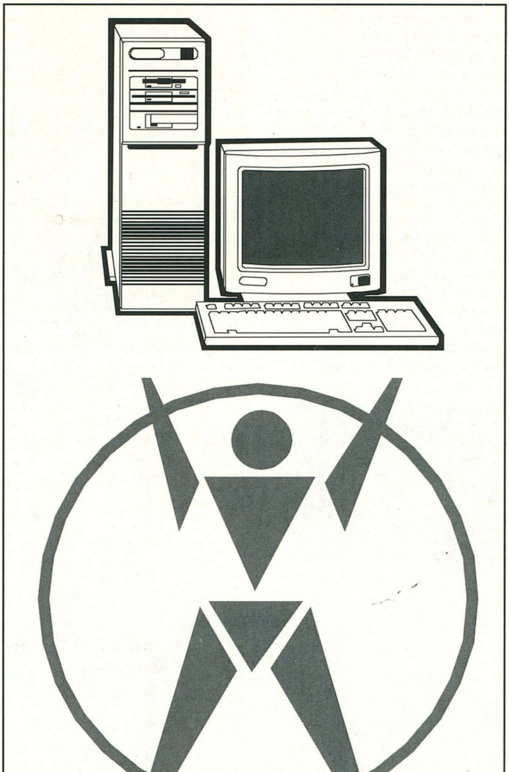
Ez ma egy kicsit műszaki lesz, de sebaj, sokakat biztosan érdekelni fog.

Miután a tulajdonképpeni tuningról régen esett szó, másrészről semmilyen egetverő hardverújdonságról se tudok beszámolni, elhatároztam, hogy elmondok néhány trükköt a tápfeszültség megemelésével kapcsolatban. Miért van erre szükség? Azért, mert nincs annál nagyobb bosszúság, mint mikor a proci majdnem tökéletesen működik, de azért egy icipici bíztatás kellene még neki. Ilyenkor 1-2 tized Volt feszültségemelés nagyon jót tud tenni. Az alábbiakat csak olyanok próbálják meg kivitelezni, akik rendelkeznek digitális műszerrel, elektronikai ismeretekkel, illetve vannak ilyen barátaik, ismerőseik. Az alaplapon történő forrasztgatás garanciavesztéssel jár!!! Mindenki csak saját felelősségére próbálkozzon, senki se hozzon hozzám tönkretett alaplapot, kinyiffant processzort! Kétfelé kell osztani a problémát, egyrészről a Classic, másrészről az MMX processzorok irányába. Az MMX processzorok esetében könnyebb a helyzet. Ezek - mint tudjuk - kétféle tápfeszültséggel üzemelnek, úgymint core feszültség, és I/O feszültség. Jelen esetben minket csak a core feszültség érdekel.

Az MMX processzorok core feszültség igénye 2.8 - 2.9 - 3.2V között változik. Az Intel procik a 2.8 - 2.9V-ot igénylik, tehát, ha az Intel MMX 200-as bizonytalankodik 225MHz-en, akkor nyugodtan állítsuk a core feszültséget 3.2V-ra. Természetesen mindig megfelelő hűtéssel!!! Ez minden esetre igaz!!!! Egyedül az AMD K6-233 igényli a 3.2V-os core feszültséget, ezt tuningolni csak a Classichoz hasonló módon lehet.

Most pedig beszéljünk a nehezebb dologról, a Classic tápfeszültség tuningról. Minden alaplapon található tápfeszültség-állító jumper. Egyes típusoknál STD - VRE variációkból lehet választani. A STD az alacsonyabbik, 3.35 - 3.45V közötti feszültséget ad, a VRE magasabb, 3.45 - 3.55V közötti feszültséget biztosít. A beállító jumper általában egy érintkező-hármas, ahol a két szélső érintkezőt kapcsolja a jumper a középsőhöz. A két szélső jumperhez egy-egy, az alaplapra forrasztott, felületszerelt, ún. SMD ellenállás csatlakozik. Mérjük meg mindkét ellenállás értékét.

Tegyük fel, hogy a STD álláshoz 1 kiloohm, a VRE álláshoz 800 ohm ellenállás tartozik. Nyilvánvaló, hogy a kisebb ellenállás adja a nagyobb feszültséget. Idáig megvolnánk. Az alaplapot kapcsoljuk a tápegységre, és PROCESSZOR NÉLKÜL!!! Mérjünk feszültséget a tápstabilizátor tranzisztor lábain.



Megfelelő óvatosság szükségeltetik, mert üzem közbeni mérés esetén a lábak rövidrezárása a stabilizátor korai halálát okozhatja. Az egyik lábon biztosan 5V-ot mérünk, ez a bejövő feszültség.

Másik lábon mérhetünk 3.4 - 3.5V-ot. A feszültségállító jumper ide-oda dugdosásával megfigyelhetjük a feszültségváltozást. A mért értékeket írjuk fel. A VRE állásban mérünk pl. 3.55V feszültséget. Mint fentebb említettem, ehhez tételezzünk fel 800 ohmos ellenállást. A tapasztalatok szerint a Classic processzorok legjobban a 3.65 - 3.8V-os feszültséget szeretik. A megoldás tehát az, hogy a 800 ohmos ellenállást kiforrasztva kíséreljünk meg 680 - 720 ohm közötti ellenállást beforrasztani.

Azt el sem kell mondanom, hogy a felületszerelt alkatrészek kivételes bánásmódot igényelnek, mert aki ilyesmire vállalkozik, az biztosan tudja. A pontos feszültséget szabályozható ellenállással - trimmerpotenciométerrel - is be lehet szabályozni. Itt a probléma az, hogy a viszonylag nagy méretű trimmerpotenciométert nem tudjuk hova elhelyezni. Jó megoldás a következő: a trimmerpotencióméterrel beállítjuk a kívánt feszültségértéket, az ellenállását megmérjük, majd egy azonos értékű fix ellenállást forrasztunk be. Vigyázat, az alaplapon található fóliák nem bírnak el 2 -3 forrasztásnál többet! SMD - azaz felületszerelt - ellenállást ki lehet nyerni pl. hibás alaplapokból, VGA kártyából, stb. Mindenesetre tanácsos megtanulni a kódot, amivel az ellenállásértéket közlik. A módszer a következő: az 1. számjegy az érték első számjegye, a 2. számjegy az érték második számjegye, a 3. számjegy a nullák száma. Egy példa: 683-as felirat. 68 meg 3 nulla, az ugye 68.000 ohm, tehát 68 kiloohm. Mikor a beállítással készen vagyunk, ellenőrizzünk le mindent, nem cseppent-e le forrasztóón, stb. Tegyük a processzort a foglalatba, de bekapcsolás előtt a mérőműszert csatlakoztassuk, hogy hiba esetén azonnal ki tudjuk kapcsolni a tápegységet. Most kapcsoljuk be és mérjünk. Rendes munka esetén az előre beállított feszültséget mérhetjük, a táptuning ezzel készen is van.

Az eddig bizonytalankodó processzor új életre kelt. Megint, és százezredszer is elmondom, hűteni, hűteni, szilikonzsírt a proci, és a hűtőborda közé, mert a magasabb feszültségen a proci valamivel jobban fog melegedni. Csak példaképpen

elmondom, hogy speciális hűtéssel hajtottam processzort 4V fölött is! A nem megfelelő hűtés elindíthatja az elektronmigrációs folyamatot, amikor az elemi részecskék a hő hatására vándorolni kezdenek, ez pedig a processzor halálát okozza. Megfelelő óvatosság mindenképpen szükséges. Sokan írják, telefonálják, hogy segítsek, a proci nagyon meleg. Mi az, hogy nagyon meleg? A processzor üzemi hőmérséklete 60-70 fok lehet. Ez bizony kézzel érintve nagyon meleg, de még nem káros. Az előző számban említett hűtési trükkel csökkenthető a hőmérséklet. Nem kapkodni, inkább kétszer mérni, mint egyszer sírni! Még egyszer elmondom, hogy senki ne vágjon bele ekkora munkába megfelelő előképzettség, segítség és szerszámok nélkül!

Sokkal jobb egy működő 166-os, mint egy halott 200-as!

Figyelem, hamisításveszély!

Ha valaki AMD K6-200 vásárlásán töri a fejét, legyen nagyon észnél! Miután az AMD processzorra a típusjelzést egyszerűen csak ráfestették, ezzel nagyon megkönnyítették a hamisítók dolgát! Az AMD K6-166-ról lemossák a festéket és 200-asként árulják, átszitázva! Jó szem, nagyító kell a vásárláshoz! Fény felé fordítva ott lehet látni az előző feliratot!

Más

Nem érdekel mindenkit, de azért elmondom, hogy teszteltem a legújabb Pentium II. alaplapot. A típusa P2L97 és tartalmazza az Accelerated Graphic Portot, ATX kivitel, 3 bank, amelyik megeszi az SDRAM-ot, illetve az EDO-t is, ha épp az van. Járt hozzá egy accelerated VGA kártya is, ennek típusa AGP-V3000, az SGS-Thomson által kifejlesztett Riva 128 Multimédia Accelerátor chippel. A kártyán 4Mb SGRAM található, 206MHz-es DAC, 16Gb/sec buszsebesség, 1600x1200-as felbontás, 16bit színmélységgel. Tiszteletet parancsoló paraméterek. Az egész cuccot a Macroda KFT. bocsátotta rendelkezésemre. Semmi jumper, minden a bioszból állítható. Belenyomtam egy Pentium II. 266MHz-es procit, természetesen 300MHz-en, hagy szóljon. Mivel csak nagyon kevés időm volt tesztelni, illetve nem álltak a rendelkezésemre a VGA kártyához tartozó driverek, így csak sima DOS teszteket tudtam lefuttatni. Szóval AGP ide, AGP oda, egy centivel se volt gyorsabb a VGA, mint a jó öreg Hercules Dynamite 128. Az alaplap és a proci együtt imponáló, rendkívül stabil, iszonyatos gyors memóriasebesség, stb. Bírtam mérni 500-as 3dBenchet is. Mondom, sok időm nem volt a dologra, de ebben kezd valami fantázia lenni, azzal együtt, hogy az AGP nem igazán nyerte meg a tetszésemet. Ez szoftverrel lesz az igazi, ha ugyan az lesz.

Bár ebben kételkedem egy kicsit. A dolog lényege ugyanis az, hogy az AGP áldásos hatását igazán csak nagyméretű texturák kezelésénél fejti ki, ekkor ugyanis az alapmemóriát is használja. Az egész dolog az "engineering sample" szinten áll, talán egyszer több idő jut a komplett tesztekre is. Az AGP-t jelenleg semmilyen operációs rendszer sem támogatja, és semmilyen olyan alkalmazás sem létezik, amelyik kihasználná a DME=Direct Memory Excecute funkciót, ami a fentebb említett rendszer-memória használatot jelenti.

Egy nagyon jó hír!

A látszólag gusztustalan Intel Pentium 166MHz-es MMX procik - kerámiatokban - az eddigi tapasztalatok szerint rendkívül tuningbarátok! Az eddig kiválogatott példányok mindegyike gond nélkül megy 225MHz-en, sőt, van olyan is, amelyik 250MHz-en is!!! Ez szerintem nem lehet véletlen, az Intel fügét akar mutatni az AMD-nek és a Cyrixnek. A core feszültséget nyugodtan fel lehet emelni 3.2V-ra, a proci vidáman szaladgál 225MHz-en biztosan, 250MHz már kérdéses. Mindenesetre rendkívül figyelemreméltónak tartom, hogy a jóval drágább MMX 200-asok nem mindegyike ment még 255-ön sem. Biztos tehát, hogy már csak olyan alaplapot szabad megvenni, amelyik támogatja a 75 és 83MHz-et is. 233-as MMX nagyon nehezen szerezhető be.

Kialakult a két meghirdetett verseny mezőnye. Felsorolom a résztvevőket, a versenyt előreláthatólag 1997. október 24-én, pénteken tartjuk. Ez munkaszüneti nap, mert az előtte lévő szombaton mindenki dolgozni fog. Kérek mindenkit, hogy jelezze ha az időpont nem felel meg, mert akkor helyette tartalékversenyzőt hívunk.

Maga a verseny a Hardwerem-96 KFT.-ben zajlik, Bp.VI.Csengery-u 55. Megközelíthető kocsival a Nyugati pályudvar felől, a Podmaniczky utcán a Dózsa György út felé haladva, a második keresztutca jobbra. Közlekedési eszközzel pedig el kell jutni az Oktogonig, a Városliget felé haladva a második keresztutca balra a Csengery utca. Csak a gépet kell hozni, más semmit. Még hálózati kábel se kell. Kivétel, ha valakinek speciális - pl. PS2 típusú - billentyűje, egere van. Ezt el kell hozni.

Miután a helyiség mérete korlátozott, ne jöjjön egy géppel hatszáz jó barát, rokon, stb. Maximun két ember jöhet, így is leszünk elegen.

!! Fontos !!

Kérjük a versenyzőket, hogy az alább ismertetendő időpontra jöjjenek. Ha valakinek az október 24-e nem felelne meg, akkor értesítsen engem október 10-ig, hogy tartalékversenyzőt hívhassak.

Ezzel elkerülhető lesz a várakozás, a tolongás. Mindenféleképpen szerezzetek CD meghajtót a gépbe, mert a teszteket CD-ről futtatjuk. Legyen installált Windows 95 is a gépen. Minden gépet szétszedünk, megnézzük a processzorokat. Az eredményekről jegyzőkönyvet veszünk fel, amelyben foglaltakat a versenyző és a tesztelő aláírásával igazolja. A 3D-s kártyákat vegyétek ki a gépekből. Csak teljesen üzembiztos gépekkel gyertek, mert javítgatásra nincs idő!!! Az eredményeket kiértékelés után a http://www.euroastra.com Internet Magazinban közöljük majd október 27-én, hétfőn. Itt kaptok értesítést a díjakról, és az átadás helyéről, idejéről. Rengeteg nevezés érkezett hajszálpontosan azonos konfigurációval. Itt a tisztesség úgy diktálta, hogy a legrégebben jelentkezőt hívjuk a versenyre.

Akkor itt következnek a versenyzők

lásd a táblázatot

Old Man
oldman@mail.elender.hu
www.fmki.hu/hardwerem.htm

Leggyorsabb Játékgép Kategória

Harmat László, 1026 Budapest: 12 óra
Kovacsik Péter,1055 Budapest: 13 óra
Ladányi Gábor, Szeged: 14 óra

Miután összesen három versenyző jelentkezett, tartalékot nem jelölünk.

Tuning Olimpia

Simon Lajos, 1161 Budapest: 9 óra
Kovács Balázs, 1172 Budapest: 10 óra
Ladányi László, 1222 Budapest: 11óra

Tartalékok

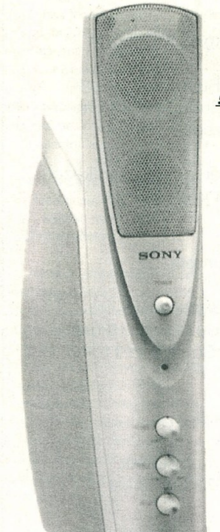
Patay Szabolcs, Kecskemét
Erdélyi Csaba, 1072 Budapest

Kérem a tartalékversenyzőket, hogy egy telefont kockáztassanak meg október 11-én, hogy kell-e jönniük, vagy sem. Telefonszám a Guruban.

Tes[z]trovat

HANGFALAK

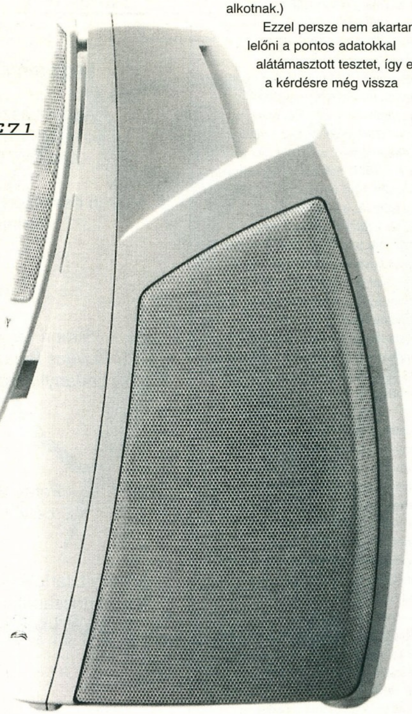
Kedves olvasóink! A tesztrovaton a jövőben annyit szeretnénk változtatni, hogy előtérbe kerülnek majd az összehasonlításon alapuló eredmények publikációi (sok-sok táblázat, eredmény, címek). Tapasztalatból tudom, hogy sokan tanácstalanul néznek egy-egy vásárlás elé, ha például videokártyára van szükségük. Különösen nagy probléma ez most, hiszen ott vannak a 3D gyorsítók, a normál 2D-s kártyák, illetve ezek keveredései. Hol vannak már azok a régi szép idők, mikor „mindenki" tudta, hogy a ArcLogic az verhetetlen. Maximum az volt a kérdés, hogy szuper hi-tec, akkor debütáló 2000-es modellt, vagy csak a régi 1000-est vegyük. Utána jött az akkor még hihetetlenül gyors 128Bit-es Hercules Dynamite, az ET6000-es chippel. Bár ennek már lassan egy éve, azért dicséretes, hogy ez a mai napig megállja a helyét. Azt hiszem ha most megkérdeznétek mit is vegyek display



SRS-PC71

adapternek igencsak gondban lennék. Tudtommal a szerelt gépekben ezt nagyon egyszerűen megoldják, hiszen ott vannak a jó öreg S3-ok, akár már 3000Ft-ért is. Ennek a legnagyobb előnye, hogy nem gyors, viszont lassú (oldman szavait idézem). A másik variáció, hogy veszünk egy hibrid kártyát. Ezek között lassan már egész tűrhetőeket is lehet találni, mint pl. a Matrox fejlesztései (Millenium2, Mystic), vagy az STB új kártyája (Nitro). Egyetlen baj ezekkel, hogy akarva-akaratlan az ember a 3D teljesítményüket veszi alapul. Ez persze messze elmarad a Voodoo Graphics, vagy akár a PCX1 tudásától, így aztán hajlamosak leszünk használhatatlannak titulálni őket. Röviden erre azt lehetne mondani, hogy így jártak, csináljanak jobbat. Erre lenne remek próbálkozás a Hercules Singray, ami ugyebár egy jó kis kártya lett volna, ha... és itt a ha nagyon sok mindent takar. Többek között azt, hogy a mai napig nem működik rendesen a 3Dfx-et támogató játékokkal. Nem vitás, hogy rengeteg embert vonzott a GL Quake a 3Dfx-es táborba. Ehhez képest nincs normálisan működő patch a Voodoo Rush-hoz, ami egy kicsit átalakított változata a Voodoo Gaphics-nak, szimplán azért, hogy megfelelően kommunikálni tudjon a kártyán lévő 2D-s chippel. Nyilván felvet némi technikai problémát az egyesítés, mert azóta nem próbálkozott senki sem a Voodoo Rush-sal. Valószínű, hogy most a 3Dfx mérnökei keresik is a megoldást, persze az is lehet, hogy minden erejükkel már a Banshee-re koncentrálnak. Ezt már csak azért is jól teszik, mert az új PowerVR állítólag brutális lesz (mármint a PCX3-as, nem a 2-es) akár csak a Riva128. Talán még mindig a legjobb megoldás, ha egy sima ET6000-es mellé egy 3Dfx-es kártyát veszünk. (Arról, hogy az élet nem egy habos torta gondoskodnak a driverek, bár a tapasztalat szerint a legújabb Hercules, illetve Orchid driver meg hát a DirectX5.0 egész kellemes triót alkotnak.)

Ezzel persze nem akartam lelőni a pontos adatokkal alátámasztott tesztet, így erre a kérdésre még vissza fogunk térni. (Bár csak az egyesített kártyákkal kapcsolatban, a többiek átköltöztek a 3D oldalra.)



Ami szinte már biztos az az, hogy a jövő hónapban a TX-es alaplapokról lesz egy részletes ismertető, lehetőleg teljességgel a Ti igényetek szerint. Így szakítva a hagyományokkal, a pontos árakat, illetve a hivatalos disztribúciókat is meg fogjunk adni, ezzel is segítve a döntéseteket.

Ma pedig egy könnyed kis vegyes saláta következik az étlapról, az új Sony hangfalak.

SONY HANGFALAK- AZ SRS-PC SOROZAT

A régi szép időket idézik a hangfaltesztek, nagyjából egyidősek a rovat születésével. Szakítva a nosztalgikus gondolatokkal, elég meglepetésszerűen sikerült felfedeznünk a SRS-PC sorozat tagjait az egyik nagyobb viszonteladó polcain. A legnagyobb modell olyan brutálisan nézett ki, hogy akkor elhatároztam, nekem kell egy ilyen. (Sajnos a hivatalos képviselettől nem kerestek meg minket, ki tudja miért?) Azért viszonylag hamar sikerült realizálni belőlük 1-1 darabot a szerkesztőségben, így kezdjük a legnagyobbal.

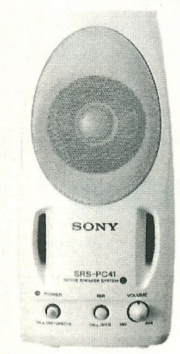
SRS-PC71

Talán a legjellemzőbb dolog az volt vele kapcsolatban, hogy míg a szerkesztőségben az asztalomon használtam, nem volt ember aki ne csodálkozott volna rá a kinézetére. Szóval a design nagyon cyber, ehhez társul még a lényeg, a kétszer 15W power. Ez persze nem tűnik soknak, de hát a technológiának köszönhetően ebből is lehet jó eredményt elérni. Valószínűleg egy magas hangsugárzó, illetve egy közép hangsugárzó kapott helyet a dobozban. Mindenesetre a hangfaldobozban nem beszélhetünk a hagyományos reflex csatornákról, hiszen az egész nagyon furcsa módon van kiképezve.

A magas hangsugárzó alatt van egy reflex nyílás, egyébként pedig biztos alaposan meg van tervezve a belső rezonancia, a megfelelő hangzás érdekében. Jómagam meg vagyok elégedve a teljesítményével, igazság szerint se többet, se kevesebbet nem vártam tőle. Kellőképpen hangos, bár nem erőssége a basszus, de hát ne legyünk telhetetlenek.

Ami viszont említésre méltó az az, hogy „térben" is képes zenét szólaltatni, így nincs olyan érzésünk, hogy csak szemből kapjuk az „áldást", mint pl. az egyik ALTEK csúcsmodellnél (ami egyébként a

SRS-PC41



SRS-PC21

kedvencem). Másik nagy pozitívuma akkor fog szembeötleni, ha számba vesszük a bemeneteket. Egyrészt van lehetőségünk két hangforrás bevitelére, illetve azok mixelésére. Teszem azt az egyikre ráköthetjük a Discman-ünket, míg a másikra a gépet. Aztán mindent bele, lehet őrült módjára váltogatni a kettő között, a hangfal elején lévő gombbal. Természetesen a Sony gondolt a walkman-esekre is, ennek köszönhetően van egy fülhallgató bemenet a doboz elején, ami praktikus bármely szituációra (annál dühítőbb, miért nem képes a többi gyártó ilyen bemenetet rátenni legalább a csúcsmodellekre). Mintegy érezve a basszusbéli hiányosságokat, köthetünk subwooofer-t a 71-es modellre, ami egy csapásra megoldja a problémákat. Más kérdés, hogy így már árban nem fogunk túl kedvező képet kapni. Teljesen hasonló kategória mint az ALTEK UBS-46, szerencsére viszont teljesen más oldalról közelítették meg a témát, így mindenki eldöntheti számára mi a szimpatikusabb. A fogyasztói ára 18-19eFt+ÁFA körül van, szerintem az egyetlen vetélytársa az abszolút „király" ALTEK UBS 46-nak.

SRS-PC51

Ez az a típus amitől mindenkinek kapásból beugrik ha meglátja egy gépen, hogy na itt egy multimédiás állomás. Nekem tipikusan az az image jut eszembe róla, mikor a cégek hozzá adják a géphez (már ha valaki nem veszi meg a „multimédiás monitort" amibe be van építve egy pár hangszóró), tessék itt van lehet multimédiázni.

Na jó, félretéve korunk egyik kedvenc kifejezését, a hangfal evolúción számomra valahol a monitorba épített abszolút gyenge „recsegők", illetve a standard nagyon-nagyon rossz 2W-os hangfalak után következik a PC51-es. Ezekhez képest persze látványos a tudása, meg hát nagy előnye, hogy csak rá kell aggatni a monitorra, így nem foglal helyet az asztalon. Kis híján passzolt is a bent lévő Daewoo kísérleti monitorra, bár túl nagy stabilitásról azért nem beszélhetünk, le egyszer sem esett (csak amikor húszadszorra rúgtam bele a tápkábelbe, de ez már a nagy kupleráj eredménye volt, nem a konstruktőrök hibája:)).

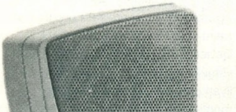
Talán irodákba tudnám elképzelni a felhasználásukat, vagy olyanoknál akik nem táplálnak különösebb igényeket a zene hangzásával kapcsolatban.

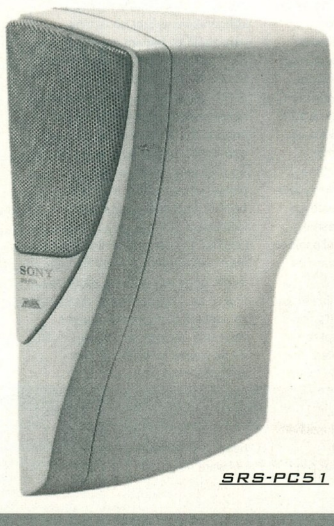
SRS-PC21, 41

Végére hagytam a rút „kiskacsákat", a 21-es, illetve a 41-es modellt. Egy besorolás alatt futnak, hiszen kinézetre is teljesen megegyeznek, csupán az a különbség, hogy a 41-es az advanced modell nagyobb méretekkel. Tulajdonképpen teljesen normális hangfal formájuk van, egyetlen közép hangsugárzóval, két-két reflex nyílással. Esztétikusak, különösebben nem szólnak sehogy.

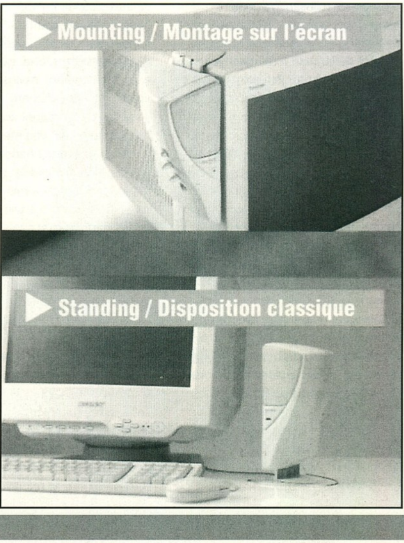
Persze ha leszállunk a földre és alapul vesszük az átlag felhasználót, akkor talán megszavazzuk az életképességét a kisebb modelleknek. Bár ha józanul meggondolom aki kiad 2-300eFt-ot egy PC-re az úgyis megveszi a drágábbat, aki pedig éppen összeszed egy P100-at, az meg fog maradni a no name, és ezáltal olcsóbb hangfalaknál.

Shoebaron
csongor@usa.net



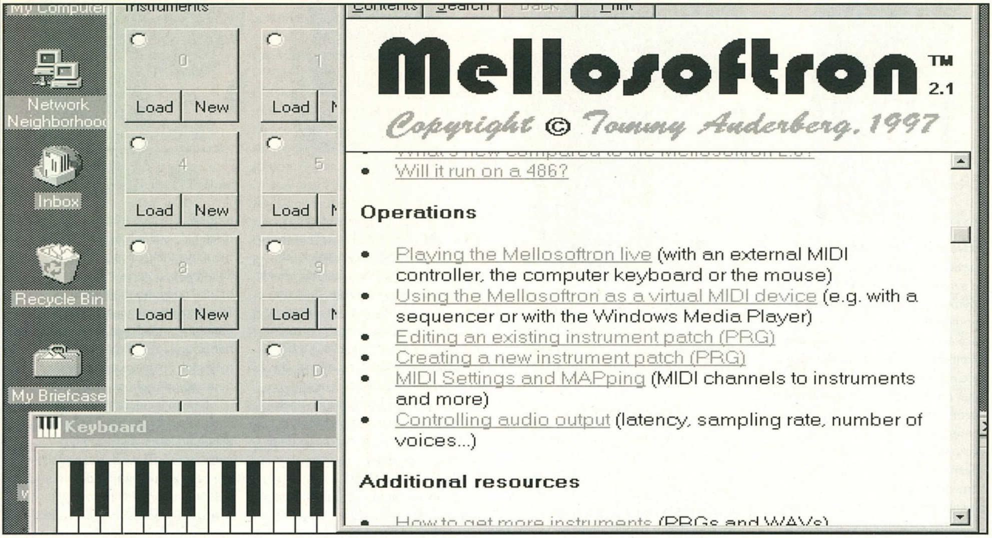


SRS-PC51



Mellosoftron II

VIRTUÁLIS SAMPLER PC-N



A PC-s zenélés igen nagy fejlődésen ment keresztül az utóbbi időben. Az egyre jobb wavetable hangkészletekkel illetve szintetizátorral, valamint AD/DA konverterekkel felszerelt hangkártyák és a gépek teljesítményének megugrása egészen új lehetőségeket nyitottak a PC-s zenészek számára. Az első hullámban a hangkártyák saját RAM-jába való hangfeltöltés számított az "ultimate" megoldásnak. Így afféle sampler-ként lehetett a hangkártyát használni, de sajnos ezer probléma adódott: a kártyára rakható RAM mennyisége kevés volt és beszerzése igen drága mulatság volt; nem mindig volt megfelelő program a hangminták feltöltésére és a hang-bankok kezelésére és végül, de nem utolsó sorban, az elérhető árú hangkártyákon levő szintetizátor chip-ek hangminősége erősen hagyott kívánnivalót maga után (eléggé zajosak és többnyire kis dinamikájúak voltak legalább a hangspektrum egy részében). A fent említett problémára az első megoldást az audio funkciókkal kibővített sequencer programok jelentették, olyanok mint a Cubase Audio vagy a Cakewalk Pro Audio. Ezek a szintetizátor hangkészletéből a kotta alapján megszólaltatott hangok mellett képesek a winchesterről, a midi-s kottához szinkronizálva audio sávokat lejátszani. Megfelelő sebességű gép, jobb hangkártya és winchester esetén maximum 8 darab 16 bites 44.1 KHz-es audio sávot. Így már egy normál hangszerelésű szám mellé jó minőségben lehet hangeffekteket, digitalizált hangszeres szólókat, vagy akár éneket vágni- beköszöntött a sokak számára elérhető egyszerű PC-s harddisc recorderek korszaka. Ami még mindig nem volt megoldva, az az, hogy digitalizált hangminták (sample) megszólalását real time kontrollálni tudjuk- a midi-billentyűzet gombjait lenyomva a winchesteren tárolt hangmintákat szólaltassunk meg. Ezt az űrt tölti be a Mellosoftron II, mely egy shareware program és szerzője a virtuális sampler megnevezéssel illette. A Mellosoftron II-t elindítva először be kell állítsuk, hogy honnan érkező üzenetekre reagáljon, és milyen kimeneten keresztül szólaljon meg. A program kimenetként DirectSound 3.0 kompatibilis hangkártyákat tud kezelni. Egy elég könnyen kezelhető editor program segítségével szerkeszthetők a hangszer-programok (prg file-ok), azaz hang-hozzárendelések. Egy-egy ilyen hangszer-program azt tartalmazza, hogy a zongorabillentyűzet mely billentyűjének leütésekor, mely hang (wav-file) szólaljon meg. Természetesen egy komoly programhoz illően, nem csak a zongorabillentyűzet beosztása végezhető el, hanem minden egyes hang paraméterezhető milyen midi kontroller milyen hatással van rá, ADSR görbe és egyéb finomságok. A kezelése igen egyszerű: meg kell adnunk egy könyvtárat, ahonnan a wav-file-okat szedi a program, és ha egy újat akarunk berakni a hangszerprogramba, már csak a browse wav file-s gombra kell klikkelnünk, és már válogathatunk is közülük. Ezt sem vakon kell tegyük, mert beépítettek egy view file funkciót is. Az, hogy egy midi file lejátszása mellett midi-billentyűzetről a háttérben effekteket pötyöghetünk nagyon élvezetes, és igen jó lehet egy bulin, de ha frissen installált virtuális sampler-ünket (maradandóbb) zeneszerzésre is akarjuk használni, akkor tovább kell lépnünk. Ezt pedig egy virtuális midi egység használatával tudjuk elérni. Ez egy software megoldás, mely azt szimulálja mintha egy teljesértékű midi egység lenne a gépben midis be- és kimenettel. Ilyen módon működnek a sofware-es szintetizátorok, mint a Virtual Sound Canvas, vagy a Yamaha software-es szintetizátora is. Léteznek azonban olyan shareware programok (mint pl. a Hubi's MIDI LoopBack Device 2.4), melyek egy teljesértékű virtuális midi port-ot képeznek. Egy ilyen program installálásával már megteremthető a kapcsolat a Mellosoftron II és a sequencer program között. A virtuális midi port-ot kell a Mellosoftron II midi input port-jának választani, és egyúttal a sequencer kimeneti portjául, és már kész is a kapcsolat. A kottába bejátszott hangok újralejátszásakor a Mellosoftron II szépen kapja az üzeneteket, és vígan játsza a hangmintákat a winchesterről, azaz működik új sampler-ünk. A fent említett program egyébként letölthető mdlpbk24.zip néven a http://www.abc.se/~m9303/ml.html site-ról (ez a Mellosoftron site-ja). Remélem sokaknak sikerült felkeltenem ezen kiváló program iránt az érdeklődését. Ha valakinek szüksége lenne rá, meg fogja találni a következő CD-Guru-n.

Charlie

ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+ Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
  TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 499.992 Ft

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
  TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 639.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 233MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya +Wavetable + 3D
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
  TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 899.992 Ft

MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

Mint azt talán a tapasztaltabb és sasszemű olvasók észrevehették, óriási változásokon esett keresztül a PC Guru az előző szám óta. Kicsit változott a lapszerkezet, más lett a design, kicsit vastagabbak vagyunk lapszámilag és még biztos lehetne egy-két apróságot említeni. Ennél viszont sokkal lényegesebb, hogy ezek a változások a levrovot természetesen abszolút nem érintették, itt továbbra is a jól megszokott színvonal marad. Így tehát továbbra sem kell attól tartanotok, hogy valami érdemleges téma merül fel, esetleg valamire értékelhető választ kaptok, netán információkban gazdag két oldal lesz itt. A levrov sziklaszilárdan marad olyan mint ami eddig volt.

AMI SZINTÉN NEM VÁLTOZOTT

Kedves Új Guru! A CD Guru 97/3-as szám CD melléklete (I. cd\wads\redalert\editors\zoged.zip) tartalmazza egy ZogEd nevű Red Alert kiegészítő program demo verzióját. Ezt a programot szeretném regisztrálni, de gondjaim vannak a kiadói címmel. Úgy gondoltam, hogy önök segíteni tudnának. Meg szeretném venni ezt a programot 1 példányban, lehetőleg eredeti lemezeken. Ezért arra kérném önöket, hogy vegyék meg a programot és küldjék el utánvéttel a címemre.

(Szabó Gábor, Esztergom)

Azt gondolom, hogy ha neked gondjaid voltak a címmel, akkor nekünk sem lesz egyszerű dolgunk, ugyanis mi is csak azt a címet tudjuk ami bele van írva a program doksijába. Meg aztán az a helyzet, hogy mi ilyesfajta dologgal eddig és ezután sem fogunk foglalkozni. Nem azért mert nem szeretünk téged, sőt nagyon is szeretünk, viszont ilyenre egészen egyszerűen nincs sem időnk, sem energiánk, sem egyéb ilyesmi hasonló izénk. Azért mert egy program fent van a CD-n, az nem azt jelenti, hogy annál többet tudnánk róla, mint mi az a program és mikor készült. Esetleg interneten utánakereshetsz a programnak, hátha ott több sikerrel jársz, feltéve ha van net elérésed. Ha nincs, próbálj meg valakit szerezni a környékeden akinek van, egészen biztosan sokkal többet fog tudni neked segíteni, mint mi. Ez mellesleg mindenkinek szól aki hasonló jellegű kéréssel fordul hozzánk. Remélem megértitek, miért nem tudunk ilyen jellegű problémákkal foglalkozni. Éppen elég gond ez az újságcsinálósdi akármiféle elfoglaltság is.

NAMÉGEGYSZER

Helló! Márton vagyok, szeretném megrendelni az Asterixet ha nem túl drága. De inkább írjátok meg, hogy mennyibe kerül. Előre is köszönöm.

(Márton, Oroszlány)

Édes drága jó Mártonom! Remélem nem nagyon ábrándítalak ki a rólunk alkotott rózsaszín gondolataidból, de mi lenne ha inkább az újságban lévő számtalan szoftverforgalmazó valamelyikétől tudakolnád ezt meg? Ők még örülnének is neki, én meg ilyen illúzióromboló leveleket kell irkáljak itt neked meg még néhányotoknak. Higgyétek már el végre, nem lerázni akarunk titeket és nem haragszunk egyikőtökre sem, de mi itt újságot csinálunk és nem a Jézus Szíve Lelkisegély és Szoftverküldőszolgálatot üzemeltetjük. Azért persze téged is nagyon szeretünk, CD Gurut és újságot bármikor rendelhetsz, mert az nekünk van elég, de más nincs. A témát pedig ezennel lezártnak minősítem.

CD Á'LA CARTE

T. PC Guru! A PC Guru „Brazil" rovatában volt már sokféle vélemény a CD melléklet létéről, igényéről, stb. 1. Biztos, hogy CD Gurut az életben nem fogok venni, mert játékdemokért kidobottnak tartom a pénzt. Egy demo (játékdemo) tapasztalatom szerint arra jó, hogy annak alapján az ember kedve elmenjen a vásárlástól. DE. 2. Érdekelne a CD Guru egyéb tartalma (oldies játékok, segédprogramok, stb.). 3. Ezért kérdem: elképzelhetetlen lenne olyan megoldás, hogy kb. a 11. PC Guru magasságában a lemezmellékletre felkerülne egy lista az adott évi CD Gurukon megjelent programokról és ebből lehetne CD-t rendelni. Miért vegye az ember „kalóztól" íratott CD-n? Így ami a Gurun keresztül kerülne a gépekre, legalább „jogos" lenne. Tudom, egy ilyen verzió nem 5-600 Ft lenne, de a saját igények-szempontok alapján készített CD-t az ember szívesebben venne meg magasabb áron is (1500-2000 Ft).

(Lengyel Zoltán, Oroszlány)

Az ötlet briliáns, azonban a kivitelezése mégis teljességgel elképzelhetetlen. Az a fele még rendben lenne, hogy valamikor megjelenik egy összesített tartalomjegyzék, talán ezt még érdemes is lenne megcsinálni. Azonban az ebből egyedi igények szerint összeállított CD elkészítése már nem megy, erre a szerkesztőségben senkinek sem lenne ideje. Mellesleg pontosan ugyanolyan írott CD-t kaphatnál csak mint amit bármilyen „kalóz" csinálna neked, tudniillik egy CD Guru stílusú nyomott CD-t 500 példány alatt kiadni abszolút hülyeség. Arról már nem is beszélve, hogy nyugodtan összeválogathatod a neked kellő programokat és azokat akárkivel felírathatod egy CD-re, és azután nyugodtan aludhatsz mert ez így ilyen formában teljesen legális megoldás. A CD Gurun lévő programok ugyanis (a kezelőprogram kivételével) szabadon felhasználható programok, másolások, terjesztésük és felhasználásuk teljesen legális tevékenység.

(Az 1-es pontra én azt mondanám, hogy a CD GURU-ra "kidobott" pénzt megspórolod azon, hogy játszol a demoval és nem veszed meg az eredeti programot, ha nem tetszik. Ha utánaszámolsz, akkor egy stuff 12.000 Ft körül van, ha megveszed a híre alapján és nem tetszik, vesztettél 12.000-ot. Számolj! - a törd.)

SÖTÉTATYA GONDJAI

Hi! Most írok először levelet egy közismert személynek (az előadókat leszámítva) (igen, egyetemre járok) és most szeretném kifejezni néhány problémám alaptézisei. 1.Most próbálok összekaparni egy számítógépre való összeget, és nem vagyok annyira tájékozott a számítógépes piacon. 2. Szeretek játszani és nem találtam eddig egyetlen számítógépes klubot sem, ahol kedvezőek lettek volna a hálózati játék árai. 3.Nem valami jó a helyesírásom. 4. Szeretnék még meglévő, de már elég régi játékokat (Warcraft II, Masters of Orion, stb... programokat CD-n vagy DVD-n olcsón megszerezni, és a PC Guru szeptemberi számában írtál olyan lehetőségekről, hogy a Warcraft.II CD-t viszonylag olcsón meg lehet szerezni valamely helyen. Nos: ha van türelmed és elég időd arra, hogy elolvasd levelemet és ezután még lenne kedved válaszolni és tanácsokat adni, akkor nemcsak hálás leszek, de a PC Gurura is előfizetek. Az erő legyen veled! Darthwader

A mai levrov első jó híre következik: kezdheted kitölteni a csekket. Most pedig szépen sorjában megválaszolok neked mindent, nehogy a végén még néhány Tie vadászszal jól fenéken lövess. Naszóval. 1. Ne is törődj vele. A mai számítástechnikai piacon egyszerűen úgy kell tájékozottnak lenni, hogy mindenből megveszed a legnagyobbat, leggyorsabbat, stb. Tökmindegy, mert úgy fél éven belül elavul az egész és lehet újat venni. Fél év alatt pedig majd kiismered magad és rájössz, hogy az egész egy nagy átverés csak. Amúgy vegyél nyugodtan valamilyen átlagos pentiumot (P166), 32 Mega RAM-ot, valamilyen PCI videokártyát (ET6000 klón vagy akár Trio64V+ ha spórolsz), jó nagy vincsit meg valamilyen CD ROM-ot. Ez utóbbi nem baj ha márkás, akkor talán azt csinálja amit kell. Ja, és a monitoron ne spórolj, többet ér annál a néhány ezer forintnál a szemed. Valamint egy év múlva, amikor a géped elavultnak számít, akkor igazából szinte csak a monitort érdemes megtartani... 2. Na erre nem tudok mit mondani. Én nem fogok neked ilyen klubot alapítani, az biztos. 3. Ez viszont szomorú, pláne egy egyetemistánál. 4. Ha kicsit átlapozod az újságot és végignézed a hirdetéseket, egészen biztosan találsz mostanában baromi olcsó programokat. Ugyan én nem ezekre a cégekre gondoltam amikor írtam a cikket, de ez végül is tökmindegy, olcsó és ez lényeg. Neveket most sem írok, végül is ez itt nem hirdetési rovat.

ÍME, EGY LÁNY LEVELE

Szia Brazil! Azért írok mert úgy éreztem, most már egy lánynak is kellene írnia! **(Mitagadás, nem jellemző. Brazil)** Annyira hirdetjük az egyenjogúságot, de a PC Guruban még egyetlen lány írót sem olvastam.

Ezek szerint sosem olvasod Lily cikkeit? Pedig nem rosszak. Aztán ott van még Tímea, aki Mocsyval együtt szokott elkövetni cikkeket. Sem Lily, sem Timi nincsen fiúsítva, kár is lenne értük. S itt van Kriszta, aki ugyan nem ír cikkeket, viszont mindenféle ügyeket intéz, és ha olyanja van akkor mindenkit piszkál, sőt ha éppen nagyon szeret valakit, akkor annak jobb menekülnie... Erről Laza (a törd.) is tudna mesélni szépeket.

Az újságból a levrov a kedvencem. Ezt mindig elolvasom. Jó helyre szúrjátok be a mondandótokat, gondolok még a törd-re is. **(Áhh, rá tök fölösleges. Brazil)** Az újsággal jobban a bátyám foglalkozik, no meg a géppel is többet játszik mint én. Míg el nem felejtem, hadd kérjelek meg arra, hogy ha a levelemet berakod a levrovba, akkor a helyesírást légyszi javítsd ki, mert nem voltam sose 5-ös belőle. **(Gondolom a törd. úgyis ráereszt erre az egészre valami ellenőrzőt, szóval nyugi. Brazil)** Sajnálom, hogy egy-két „emberkének" nem tetszik a stílusod, de szerintem pont ez a jó benne. Örülnék neki ha több oldalt kapnál! **(Én nem. Brazil)** Bár amennyire emlékszem az egyik számban panaszkodtál, hogy piszkálnak a határidők meg hasonló egyebek miatt.

Hát igen, ez így van. Ez lesz az oka, ha nem leszek hajlandó tovább csinálni ezt az egészet. Nem tudom, de valahogy mindig éppen akkor jut eszébe valakinek cikkleadással birizgálni az idegeimet amikor éppen valamiért erre a helyzet teljesen alkalmatlan. Ma például Laza hívott fel, hogy két hete cikkleadás volt és méltóztassak már csinálni valamit. Pedig pont holdfogyatkozás van és azt kellett volna megfigyelnem. Kemény élet ez...

Remélem ezzel a pár sorral nem fárasztottalak le túlságosan. Csak még annyit, hogy mind a PC mind a CD Guruhoz sok sikert kívánok és örülnék neki ha a CD Guruban kevesebb lenne a Win95-öst kérő játékdemo. További jó „munkát" kívánok!

(Andi, Albertirsa)

A Win95-ös játékáradat az nem a mi perverziónk, az a helyzet, hogy egyre dominánsabb helyet foglal el a játékpiacon. És hát ugye szél ellen nem lehet, pontosabban lehet csak nem nagyon érdemes. A Win95-tel meg kell tanulni együtt élni, kikerülni nemigen lehet. De nyugi, nemsokára itt a Win98 meg az ő kis játékai... Na meg persze MMX, 3Dfx, DVD, stb. Szép új világ.

KÉRDÉS HEGYEK

Kedves Brazil! A nevem Vas Norbert, és Székesfehérvárról írok neked. Ez az első

levelem a levrovba (bocsáss meg!) úgyhogy igen sok kérdésem van. Az újság nagyon szup... Ennyi elég is a tömjénezésből. Kérdéseim. Question 1: Szereted a Stella Artoist? (sör) **(Naná, hogy szeretem. Igazából csak a barna sört nem szeretem. Brazil)** Question 2: Ti újságírók hova jártatok közép- illetve főiskolára? (Guru Tanoda?)

Hát, hogy egészen őszinte legyek, egyáltalán nincs róla kimutatásom, hogy ki milyen iskolába, illetve mellé járt, illetve jár jelenleg, de azt bizton állíthatom, hogy igen, jártunk valamiféle iskolába. Újságíró iskolába talán csak néhányan jártak közülünk, de itt ennél a stílusnál nem is létszükséglet szerencsére. Itt mindenki arról ír ami a hobbija, amihez ért. Kivéve persze engem, mert én nem értek semmihez, azt viszont nagyon jól csinálom. Visszatérve az iskolákra, csak egy biztos, ha jól sejtem többségünk sikeresen túljutott a nagycsoportos foglalkozásokon az oviban. A többiért már nem tenném tűzbe a kezem.

Question 3: Miért nem írtatok a 7th Guest-ről egy nagyobb lélegzetű cikket? He? **(Csak. Nyilván a hozzáértők nem tartották arra méltónak. Brazil)** Last Akcion Question: Mondanál valami „kompromittálót" az egyik általad kiválasztott Guru újságíróról? He-he-hi-hi!

(Vas Norbert, Székesfehérvár)

Mégis milyen kompromittáló dologra gondolsz? Például olyasmire, hogy a Mocsy titokban hetekig játszott a Wing Commanderrel vagy a Laza megitta az összes sört, ami nekem érkezett a szerkesztőségbe? *(Nem is érkezett! Szürcs. - a törd.)* Esetleg valami pikánsabb dologra gondoltál? Olyat meg nem mondok. Amúgy meg már éppen elég kompromittáló fotó jelent meg rólunk egy bizonyos internet site-on, minek romboljam még tovább az imázsunkat? Gondolom a törd. majd megpróbál ide befirkantani, de akkor majd jól orrbavágom *(Én szívesen mondok pl. a Brazilról, de ne mondd el senkinek; az elfogyasztott söröktől már akkora a hasa, hogy na. Ráadásul azt mondja rá, hogy "apaháj". Én is apa vagyok, de nincs hájam - igaz söröm sem. - a törd.)*

Egy szimpatikus kis levél

Brazil rulez! (Laza is (csak hogy örüljön)) (meg a többiek is (de komolyan))

(Schwindt Péter, Budapest)

Megalevél

Hello Brazil! Előre is bocs, de lehet, hogy ez egy Megalevél lesz (ezért írok ékezettel, így talán még olvasod). '95 decembere óta van PC-m (DX2-80, Trident 512kb és - immáron - 20 MB RAM), ez egyben életem első számítógépe, és ez is az egyetem miatt született. Ellenben én hamar rájöttem, hogy az akciótól a kalandon és a versenyen át, a stratégiáig minden stílusú játékot szeretek. **(Nem baj, majd elmúlik. Brazil)** (Azóta már programozgatok, és 3D Stúdiózgatok is, tényleg minden érdekel ezzel a rohadt ámítógéppel kapcsolatban.) Na vissza a tárgyhoz. Egy Amigás haver mutatta meg először a Gurut, azóta minden szám megvan, és már néhány régebbit is sikerült beszereznem. Szerintem a Guru a jelenlegi legjobb – mellesleg nem vagyok hajlandó elhinni, hogy olyan rosszul esne nektek a sok dicséret. (Ismerem a többi hasonló újságot is, mert hát én nem bírok ki számtech újság nélkül egy teljes hónapot).

Nem is arról van szó, hogy nem esik jól a dicséret, mert hát azt tényleg hülyeség lenne mondogatni és még csak nem is igaz. Mindössze arról van szó, hogy majdnem minden levél így kezdődött még itt a levrovban is és ez egy idő után unalmas (mármint itt leírni) és hülyén is jön ki állandóan ilyenekkel teletömni a levrovot. Mindig kivágni meg megint ugyanolyan hülyeség. Szerencsére mostanra beállt egy optimális arány, amiből azért még egyértelműen és mindig kiolvasható, hogy persze mi vagyunk a leg...... Naná.

Amikor a levrovban mindenféle javaslatokat látok arra nézvést, hogy mit lehetne megcsinálnotok, mindig megijedek, hogy még elrontjátok, ezzel szemben most – másfél év hallgatás után is vettem magamnak a bátorságot, hogy kinyissam a számat meg a wördöt. Íme néhány javaslat (azért nem írom, hogy jó tanács, mert azt nem én döntöm el, hogy jó-e) és kérdés: 1. Rögtön az elején egy, ami neked szól: sok teljesen lökött, poénos – vagy annak szánt – levelet kapsz, és a hasonló válaszaidtól lesz igazán mulatságos az egész, de ha véletlenül néhány komoly levél is bekerül, azokra ildomos lenne komolyan válaszolni (már látom, hogy én nem leszek benne).

Akkor most gondolom van nagy meglepetés mert mégis betettem ide a leveled. Tudod, jól telik vele a levrov. Szóval ami a komolyabb leveleket illeti, azokra csak azt tudom neked mondani, hogy amit én is annak érzek, arra olyan választ adok. Volt mát ilyenre is példa, még a törd. is könnyekig meghatódott rajta. Ellenben sok olyan levél van ami komolynak látszik, és van is benne valami, azonban a felvetett témákkal igazából nem tudok mit kezdeni (meg más sem). Ilyenkor jön a kellemes mellébeszélés és elviccelődés meg ilyesmik. Lehet, hogy mégis inkább politikusnak kellene mennem. Bár még most sem késő...

2. Még egy kis dicséret, csak azért mert ilyet még nem olvastam a Guruban: annak ellenére, hogy még CD ROM-om sincs, saját archiválásaimon kívül kb. 10 db CD-s magazint vettem már, ebből 3 CD Guru. Értékes, használható adatmennyiségben (hála neked zip) vitán felül, de adatstruktúrában és átláthatóságban is a legjobbak vagytok (ha, tényleg zavar a dicséret, akkor bocs. Német, nagynevű újságok melléklete egy trehányul összelapátolt "sajsze", talán ennyit a német precizitásról).

Nem hinném, hogy a német magazinokon csúcsosodna ki a híres német precizitás, mitagadás tényleg nem úgy néznek ki. Örülök, hogy tetszik a CD Guru, bár ehhez nekem nem sok közöm van, az egészet Bear™ szokta összeberherlni, leginkább őt illeti a dicséret. Végülis egyszer lehet az életben jót is írni a főszerkesztőről. Most legalább letudtam ezt is.

3. Mi dönti el, hogy melyik programról jelenjen meg cikk? (Csak azt ne írd, hogy van egy minőségi minimum, mert azt szerintem mind a Sega Rally, Virtua Fighter, Death Rally, Strife, Destruction Derby 2 stb. megütötte, és van cikk olyan játékról amitől óva intetek.)

Pontosítsunk: nem mi, hanem ki dönti el. Van egy Del nevű úriember, aki tudomásom szerint összeállítja a beérkező anyagok és aktualitások alapján, hogy mi és milyen terjedelemben legyen benne a lapban. Persze ebbe még beledumálnak egy páran, meg menet közben változik is kicsit a turmix, de a lényeg egy előzetes összeállítás. Általában a kaland és hasonló nagyságú játékok kicsit több ismertetést kapnak, egy flipper vagy egy golf meg kevesebbet. Valamint persze az egész világon újdonságként ható nagy durranásokról is illik hosszabban írni, még akkor is ha az összkép aztán nem annyira lesz nálunk jó (lásd Dungeon Keeper). Az általad említett játékok jók, szépek, miegyéb, de minek egy Sega Rallyt mondjuk négy oldalon boncolgatni?

És a kedvenc témám: Sebesség. 4.a. Miért van az, hogy egyes játékoknál nincs nagy különbség a Vga-Svga gépigény között (pl.: Duke3D, Exhumed), másoknál meg ég és föld (pl.: F1GP2, Quake stb.)? Szerinted meg lehetne írni például a Redneck-et vagy a Daggerfall-t Chasm sebességűre? **(Hogy őszinte legyek, fogalmam sincs. Ez ennél azért összetettebb probléma. Mindamellett persze sok múlik a programozók trehányságán/odafigyelésén is. Brazil)** 4.b. Ez az a téma, ami miatt tényleg sokat szoktam idegeskedni: kezdem onnan, hogy nagyon sokat számít nekem a véleményetek. Ha előbb olvasok róla leírást minthogy kipróbálhatnám, teljesen el tudjátok venni az ember kedvét egy programtól. A kritikus szemléletetekkel nem lenne baj, mert hát ti többet láttatok már, jobban értetek hozzá, és valószínűleg többnyire igazatok van. DE nagyon sokszor előfordul, hogy a gépigény, a sebesség miatt eszméletlenül lehúzzátok a stuffot. A másik fele a dolognak, hogy nagyon magasra teszitek a mércét, én például ezen a ma már igen szerénynek mondható konfigon mindent végigjátszok ami tetszik, és van amit nem is tartok lassúnak.(pl.: Quake, F1GP2 (!), The City of Lost Children (ami nem a 3D miatt lassú, hanem mert a főhősnő - lány - nem gyorsvonat, nálam ugyanolyan gyors mint pentiumon) stb...); Ezeket a játékokat mind kifogásoltátok a sebesség miatt.

Ehhez nem fűzök hozzá csak annyit, ezek szerint neked mások az elvárásaid. Érthető. De egészen más érzés egy olyan gépen játszani, amin minden röccenés nélkül megy a játék. Majd próbáld ki egyszer.

A PowerPlay (vagy a Pc Games) a Quake-hez 640x480-ban P166-ot ajánl, gyors, 2MB-os videokártyával, DE azt mindenki az égbe magasztalja, a Nascar 1 meg sz..., mert annak DX4/120 is elkel ugyanilyen felbontásban. (Erre meg azt ne válaszold légy oly kedves, hogy a Quake többet nyújt, mert egy autóversenynek ugyanannyi textúrával – meg merem kockáztatni –, poligonnal nagyobb sebességű mozgásoknál és alkalmanként 40 intelligens ellenféllel kell folyamatosnak lennie; ergo: nincs olyan nagy különbség, hogy ez indokolná a gépigényt). De nem baj, a lényeg, hogy az XWing P180-on már élvezhető. Elég sokszor lehet érezni, hogy az adott program nem tetszett igazán, de teljesen más miatt - pl. sebesség - nagyon megkapja a magáét. **(Játszhatóság! Brazil)** Más, mielőtt még túlságosan bunkó lennék. 5. Nem tudnátok havonta kb. 20-30e Ft-ot félretenni a szerkesztőségben álló pénz-hegyekből (ne ragadj le a rossz poén kifigurázásánál, csak azért maradt benne, mert nincs hangulatom átfogalmazni, de a látszat ellenére ez egy komoly(kodó?) levél, tennivalók megismeréséhez goto 1. Pont - lehet, hogy végtelen ciklusba kergettelek), amit a megjelenő új hardwarekre lehetne áldozni (gondolok itt 3Dfx, MMX, AGP, AMDk6 és a jövőben kitalálandó társaik)? Egyrészt a hardware teszt miatt, másrészt folyamatosan tudnátok tesztelni a rá írt játékokat (majdnem felrobbantam amikor az Extreme Assault megkérdezte, hogy óhajtok-e MMX támogatást). Befejezem mielőtt még a falra másznál tőlem. Nem ez volt a szándékom – sőt eddig meg sem értettem azokat, akik oda szoktak írni a levél végére –, de én is szeretnék bekerülni a levrovba. Szabó Márton Zoltán, a coder akit még nem ismertek. u.i.: Nem is lett megalevél, én már megvágtam helyetted (képzelheted milyen volt az eredeti).

Belegondolni is szörnyű. Még szerencse, hogy éppen betelt a levrov és nem tudok még jobban belegondolni. Azért az ötös pontot még bennehagytam a végére, hátha a Bear is elolvassa. Na legyetek jók, ha akartok.

Brazil

malac@usa.net

brazil@p99.bedrock.fido.hu

(Erre a címre a HoTMaiL-ről és a NetAddressről nem tudtok levelet küldeni! Csak szólok, mielőtt elkezdtek anyukámra hivatkozni.)

LightWave

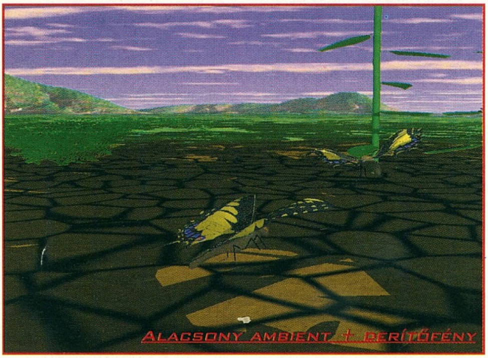
LEGYEN VILÁGOSSÁG...

Az előző hónapban megnéztük, hogy miért és hogyan kell a tárgyak éleit letörni úgy, hogy azok a fénysugarak között szépen megcsillanjanak. Úgy gondoltam, most folytatni fogom ezt a vonalat, de még mielőtt billentyűzet közelbe kerültem volna, találkoztam egy olyan véleménnyel, miszerint ez a két oldal túlzottan LightWave-centrikus. Nem tudtam eldönteni, hogy ezt kritikának vagy kalandozásra való felbujtásnak értelmezzem-e, de másnap összefutottam a rovat egyik rendszeres olvasójával, és ő is ez utóbbira buzdított.

Tehát ha a mostani oldalpáron ismét felbukkanna a címben szereplő program neve, akkor az csakis a véletlen műve lehet (vagy az enyém). Kezdjük egy rövid műkritikával:

Amikor hozzájutunk kisebb-nagyobb mennyiségű – bármilyen ray-tracer programmal készült – képhez, akkor a műélvezetet általában a monitor fényerőszabályzójának intenzív használata előzi meg. Erre azért van szükség, mert a képek többsége fényszegény, az árnyékos területek nagy fekete foltoknak látszanak, s nem lehet megfigyelni a sötétben megbúvó részleteket. Ennek a túlzott sötétségnek az alapvető oka abban rejlik, hogy az általában használt szórt fény + egy fényforrás típusú megvilágítás nem képes a valódi fényviszonyokat visszaadni.

A probléma egyrészt abból adódik, hogy a valóságban tökéletes szórt fény nem létezik, a ray-tracer programok ambientje viszont teljesen távolság- és iránymentes, azaz homogén. Sem a légkör szórása, sem a témát ölelő falakról visszaverődő sugarak nem képesek a tárgyat úgy megvilágítani, hogy az árnyék- és árnyalatmentes képet adjon. Tehát magasabb ambient még nem sokat segít, mert a foltok továbbra is homogének maradnak, csak egy kicsit világosabbak lesznek. Sajnos nem lehet elkerülni a több fényforrás használatát, de a lassabb leképzést az eredmény kárpótolni fogja.



ALACSONY AMBIENT + DERÍTŐFÉNY

A korábban említett szórt fény + egy fényforrás típusú megvilágítás alapjaiban helyes, de nagyon sok függ a fények elhelyezésétől és típusától. A világításszerkesztés helyes sorrendjének szerkesztési szabályát betartva először a főfényt, majd a derítőfényt (szórt fény), s végül a kisegítő fényt vizsgáljuk.

A főfény a kompozícióban a legerősebb fényforrás. Ennek megfelelően ez alakítja ki a főbb fény-árnyék arányokat. Tehát valamelyik irányított jellegű (distant, spot) árnyékot adó fényforrást kell választani. (Árnyékok nélkül nem látható a tárgyak egymáshoz viszonyított helyzete: úgy tűnik, mintha minden lebegne.) Mivel a főfénnyel általában a Napot helyettesítjük, ezért általában olyan magasságban kell elhelyezni, hogy a témára irányítva kb. 45°-os szöget zárjon be a talaj síkjával.

„Szabadtéri" kép esetén ezt a szöget lehet csökkenteni, illetve növelni a napszaknak megfelelően, de zárt, szobai képeknél is akadnak kivételek.

Ilyennek számít egy sötét szobában a kandalló: a point típusú fényforrást – a kamera látószögében – alacsonyan kell elhelyezni.

A főfény a téma körül – a kamera optikai tengelyéhez viszonyítva – négy különböző pozíciót foglalhat el:

1. Lapos főfény: A kamera mögött, az optikai tengellyel közel párhuzamosan helyezkedik el. Bump Mappinggel kialakított felületek megvilágításához használhatatlan.

2. Általános főfény: (félfrontális főfény) Kb. 30-60°-os szöget zár be az optikai tengellyel. Az elnevezés is arra utal, hogy a leggyakrabban így ajánlatos elhelyezni a főfényt, mert a kamerába is megfelelő mennyiségű fény jut vissza, s a felületi mintázatok, domborulatok is kiemelkednek.

3. Oldal-főfény: A kamerához viszonyítva 90°-ban fokban helyezkedik el. Plasztikus megvilágítást ad, de csak olyan objecteknél ajánlott a használata, ahol az ívelt alakzatoknak és/vagy apróbb mintázatok sokaságának világos kontúrjai révén a tárgyak alakja jól láthatóvá válik.

4. Ellen-főfény: A kamerával szemben, tehát a téma mögötti 180°-os tartományban helyezkedik el. A hátsó megvilágítás – az előrenyúló árnyékokkal – növeli a téma kontúrját, de a hátteret általában deríteni kell, vagy „be kell vetni" a Lens Flare/Glow Behind Objs-t.

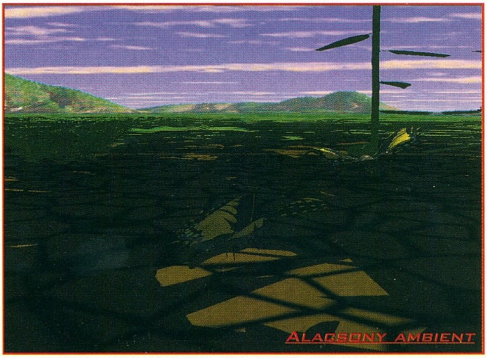
Mivel a főfénnyel általában a Napot utánozzuk – vagy zárt térben a szoba/terem központi világítását, ezért egy főfényt szokás használni, de időnként ettől a szabálytól is el kell szakadni. Ha egy tárgyat egyenletesen akarunk megvilágítani, akkor a lapos főfénynél jobb, ha közel szimmetrikusan helyezünk el két fényforrást.

Ritkán elhanyagolható az elsődleges fény, ilyenkor csak lokális világítást használunk (effekt- ill. hangulatvilágítás). Ezek – a többnyire színes – fények nem világítják be az egész teret – nem is ez a feladatuk/céljuk –, ezért egy kevés szórt fényt ilyenkor is használni kell.

A főfény a világításban olyan, mint festésnél a vezető vonalak és foltok: meghatározzák a kép elrendezését, térbeliségét és hangulatát, de csak a részletek felvitele után kel életre a kép.

A főfény egyik célja az árnyékok megrajzolása, ezzel szemben a derítése éppen az ellenkezője, a kontrasztok csökkentése, az árnyékba került részletek kiemelése,

MAGAS AMBIENT



ALACSONY AMBIENT

világosítása. A derítéssel szemben két elvárásunk van: szórt és árnyékmentes fényt adjon. Mindkét feltételnek megfelel az ambient, de – mint már korábban említettem – ez ideális szórt fényt ad, ezért a sötét területek – bár világosabbak lesznek – dombormintázatai továbbra is rejtve maradnak. A derítés kivitelezésére elméletben két megoldás lehetséges: direkt és indirekt.

A direkt derítéshez szélesen sugárzó fényre van szükségünk. Ezt felépíthetük több gyengébb forrásból, de egyszerűbb – és a rendering szempontjából gazdaságosabb –, ha egy jól megválasztott és beállított fényforrást, pl. az 5.5-ös verzióban megjelent Area Light-ot használjuk. A fény elhelyezkedésétől és típusától függetlenül érdemes bekapcsolni a No Speculart, mert a szórt fény a legritkább esetben csillan meg a tárgyak felületén. A derítőfény elhelyezésénél már jóval kevesebb szabadságunk van, mint a főfénynél. A forrásokat a kamera mögé, az optikai tengely közelében kell elhelyezni.

Az indirekt derítésnek raytrace algoritmus mellett csak elméleti értéke van, mert ez a világos falakról, felületekről visszaverődő fényeken alapul. Ha a renderinget egy külső programra vagy plug-inre bízzuk, amely eggyel magasabb leképzési rutint használ, akkor érdemes a tárgyak elhelyezésénél, ill. a surface-ek tervezésénél figyelembe venni az elnyelt és visszavert fények arányát.

A fényerő megválasztásakor tekintettel kell lenni a témára és a környezetére. Felhős égnél nem használhatunk erős, világos fényeket, de sziklás területen, hósapka borította hegyek között és homokos tengerpartnál elengedhetetlen az intenzívebb derítő-, vagy szórt fény. Néhány kivételes esetben, ha sejtelmessé akarjuk tenni a képet vagy ellentétes érzelmeket akarunk ábrázolni a képen, akkor elhagyhatjuk a segédvilágítást. (Ha egy képet a későbbiekben ki szeretnénk nyomtatni, akkor – a témájától függetlenül – érdemes a fekete foltok eltüntetésére fokozott figyelmet fordítani, mert a sötét területek esetleg egészen másként fognak mutatni, mint a monitoron.)

Az optimális megvilágításhoz tehát a fő- és derítőfény erősségének meghatározott arányban kell állnia. Ezt az arányt úgy kaphatjuk meg, hogy a főfény + derítőfény erejét viszonyítjuk a derítőfény erejéhez. Az optimális érték az 1.2:1 és a 4:1 között mozog. A valóságban erős napsütésben – fényelnyelő környezetben – ez az érték 4:1 fölé emelkedhet, ezért deríteni kell, de nekünk a 3-4:1 arányra kell törekednünk.

A kisegítő fényeket olyannyira a végére hagytam, hogy már csak erősen megvágva férne be ennek a oldalnak az aljára. Így lesznek az utolsókból elsők: a következő hónapban a kisegítő fények kerülnek a lap tetejére.

GABRIEL

Cheat

SZIGURÚAN CSAK CSALÓKNAK!

FRAGILE ALLEGIANCE

Indítsuk el a játékot a következőképpen:
FRAGILE /c.Kim.Jon.fmsti European vers.
FRAGILE /c.Osiris.fmsti US version
az utolsó 5 karakter variálásával a következőket érhetjük el:

f	egy napig bárhova építhetünk
m	extra pénz
s	az összes aszteroida látható lesz
t	változtathatjuk a játék sebességét Alt-F8 (gyorsabb) or ALT-F7 (lassabb)
l	az összes információ az idegenekről és a tárgyakról

HEXEN 2 FULL VERSION

Console parancsok:

god	isten mód ON/OFF
noclip	noclipping ON/OFF
notarget	ellenfelek nem lőnek rád
changelevel X	pályaváltás (X= pálya neve)
restart	pálya újrakezdése
name X	név változtatása (X=név)
give h X	erő adása (X= health mennyisége. Max 999)
give 2	2. fegyvert ad
give 3	3. fegyvert ad
give 4	4. fegyvert ad
impulse 9	összes fegyver és mana
impulse 14	sheep
impulse 23	fáklya
impulse 43	összes fegyver,mana
impulse 44	tárgyak eldobása
impulse 10	fegyver váltás
impulse 13	lift Object
impulse 100	használja a Torch-t
impulse 101	használja a Quartz Flask-t
impulse 102	használja a Mystic Urn-t
impulse 103	használja a Krater-t
impulse 104	használja a Chaos Device-t
impulse 105	használja a Tome of Tower-t
impulse 106	használja a Summon stn-t
impulse 107	használja a Invisibility-t
impulse 108	használja a Glyph-t
impulse 109	használja a Boots-t
impulse 110	használja a Repulsion-t
impulse 111	használja a No Peep-t
impulse 112	használja a Ring Of Flight-t
impulse 113	használja a Force Cube-t
impulse 114	használja a Icon Defn-t
chase_active 1	chase mode (Camera)

JURASSIC WAR

Nyomjuk meg az ENTER-t a játékban, majd írjuk be az üzenet ablakba, hogy FOOD és máris kapunk 50.000 egységnyi kaját.

PACIFIC GENERAL

A beépített egység editort a következőképpen indíthatjuk el:
pacgen.exe /hondarules

SHADOW WARRIOR FULL VERSION

Nyomjuk meg a T-t a kódok beírása előtt:

SWCHAN	isten mód
SWGIMME	összes tárgy
SWGREED	minden cheat engedélyezve
SWSAVE	a térképet elmenti SWSAVE.MAP néven, melyet editálni tudunk a Build editorral
SWTREKxy	pályaugrás (x=episode, y=level)
SWRES	felbontás beállítása
SWSTART	pálya újrakezdése
SWGHOST	clipping mód
SWMAP	automap
CONFIG	help config kijelzése
SWTRIX	bunny rockets w/ rocket launcher bekapacsolása
WINPACHINKO	pachinko megnyerése
SWNAME	multiplayer játékban névváltoztatás
SOUNDx	plays sound file 0-999
SWLOC	egyszer a framerate utána a pálya kijelzése

STAR TREK BORG

obey	előre egy scene-t
borg	vissza egy scene-t
hugh	automatikus kiválasztás

WAR WIND

Az ENTER után írhatjuk be a következő kódokat:

GOLDEN BOY	5,000 resource pont
I AM THE BISHOP OF BATTLE	aktuális scenario vége
THE GREAT PUMPKIN	aktuális campaign vége
OH COME ALL YE FAITHFUL	sebesség növelése
THE SUN ALSO RISES	fog of war kikapcsolása
ON A MISSION FROM GAWD	termelés sebességének növelése

WITCHAVEN 2

A backspace lenyomása után gépelhetjük be:

marketing	isten mód
weapons	összes fegyver
health	health visszaállítása
armor	armor visszaállítása
strength	STR erőnövelés
potions	összes ital
spells	összes varázslat
keys	összes kulcs
invis	sérthetetlenség
level##	pályaugrás az ## pályára

BETRAYAL IN ANTARA

A Cheat menühöz nyomjuk le a CTRL+SHIFT+Z-t, majd a kód beírása után az ENTER-t

ask a glass of water	a chapter kezdetéhez teleportál
some call me tim	összes ellenfelet megöli
gotta have magic	összes varázslat
why am I so dull	Max skills
man does my leg hurt	Heal party
supermarket for the rich	összes tárgy

TEST DRIVE OFF ROAD

A nevünk helyett írhatjuk be az alábbi kódokat:

CHEAT1	4 rejtett autó
CHEAT2	6 extra pálya
CHEAT3	off-road video
CHEAT4	nincs clipping mód

ALIEN TRILOGY

ifyouthinkyouarehardenough	összes fegyver és végtelen lőszer
comeandhaveago	összes fegyver
nadiapopovXX	pálya ugrás (XX - 01-34)

MEAT PUPPET

Játék közben gépelhetjük be:

~ingesth	teljes health
~ingesta	teljes lőszer
~ingestw	teljes lőszer
~ingetste	teljes energia
~dansmartbomb	mindenkit kinyír

POD

Játék közben gépelhetjük be:

LABEL	vezető neve
RETRO	hátra nézet
GARAG	automata javítás
MAP	térkép

ALIEN CARNAGE

nyomjuk le a [ctrl] [r][e][n]-t az isten módhoz, melyben végtelen lőszerünk egy fegyverünk lesz

ASCENDANCY

Készítsünk az Ascendancy directoryba egy NOUGAT.LF nevű file-t ha nincs. Ezek után a következő cheat-ek élnek:

ALT- E	a többi játékos kijelzése
I	termelés növelése (planet scr.)
O	maximum népesség (planet scr.)
T	kolónia építése (planet scr.)
SHIFT- M	1-gyel növeli a populációt (planet)
R	kolónia megszüntetése
C	project befejezése (research scr.)
D	mindent megtanulunk (research scr.)
ALT-D	a koordinátáink
ALT-W	belső adatok kijelzése
ALT-G	kép elmentése
S	összes csillagunk felrobban
L	összes útvonal kijelzése

DARK SUN

Így indítsuk el a játékot:

example	dsun -k911 -s -p
-s	összes varázslat
-p	összes psyonics

EXTREME ASSAULT

A főképernyőn gépelhetjük be:

ALT-1	teljes lőszer
ALT-2	aktuális fegyver fejlesztése
ALT-3	teljes energia
ALT-4	sérthetetlenség
ALT-5	???
ALT-6	küldetés vége
ALT-7	ellenfelek deaktiválása
ALT-8	helikopter mód
ALT-9	tank mód
ALT-0	sebesség

Bear™

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre: PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.

Cím:
Budafok-Tétény Műv. Központ
Budapest
XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. tértől a 14, 114-es és a Szent Imre tértől a 138-as busszal.

ErniE/OriOn Design

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka.
Telefon: 42-314-626

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

Keresek olcsón használt robogót.
E-mail: guru@mail.datanet.hu vagy a szerkesztőségben 137-0007/Laza

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765.

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

686FAST.ZIP
Cyrix 6x86,5x86 és DX/4 CPU gyorsító kb. 5-10%-kal

MED.ZIP
Medieval Life magyar akció játék

MP3S091L.ZIP
MP3 Station v 0.91
sokoldalúan használható MP3-as util WinPlay3 alá

NOTETAB.ZIP
Super NoteTab 2.4
Write típusú, sok oldalúan konfigurálható szerkesztő

PONG.ZIP
Moose Pong for Win.x
TV-Tenisz játék

PONG21.ZIP
Pong v2.1
ua. mint az előző, de DOS alá

SOUL2.ARJ
Soul of Speed II
magyar autós játék mindez felülnézetben

Előfizetői lemez helye

ECOBIT

www.ecobit.hu

Találkozzunk a COMPFAIR 301/1. Standján !!!

Szokásunkhoz híven a Compfair ideje alatt számos akcióval, ajándékokkal,új játékok premierjével várjuk kedves vásárlóinkat!

Új játékprogramok
DVD házimozi bemutató
Ajándék CD osztogatás
Meglepetések

Üzleteink:

EcoBIT Multimédia kft.
1077 Bp. Wesselényi u.25.
Tel.: 351-3078,351-9667

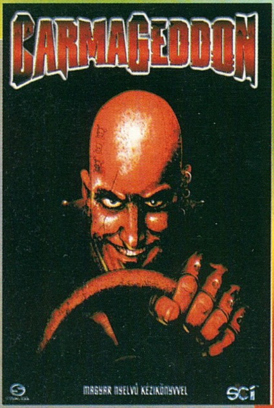
Pólus Center
Tel.:419-4175

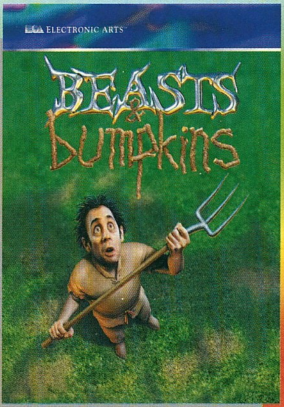
ÚJ ! EcoBIT DVD Center
1075 Bp. Wesselényi u.28.
Tel.: 351-3078, 351-9667

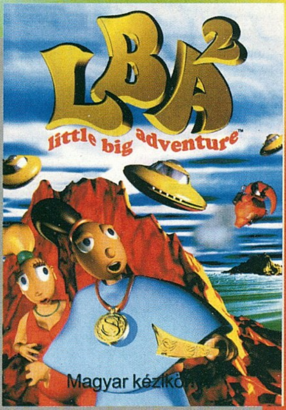
www.ecobit.hu

Keresd fel egyedülálló honlapunkat, ahol több mint száz játékprogram részletes leírása mellett a legfrissebb híreket is megkaphatod a régen várt játékokkal kapcsolatban, és ahol letöltheted kedvenc játékod 3dfx patch-jét!

Magyar nyelvű kézikönyvvel már most kaphatóak !







PIXEL
multimédia
DIAMOND
MONSTER 3D
3Dfx Voodoo chip set, 4 MB
EDO RAM 5 év garancia
ULTRASOUND MAX
A legendás MAX újra kapható
szuper alacsony áron - 10.900 Ft+áfa
ULTRASOUND PLUG&PLAY
A létező legjobb félprofi hangkártya
hihetetlen áresés - 17.900 Ft+áfa
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
GAMEPAD
A világ legnépszerűbb 4 gombos
gamepadja
GAMEPAD PRO
Az első 10 gombos programozható
gamepad
GRAVIS
GamePad Pro
1088 Bp. Rákóczi út 13. tel: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.matav.hu * www.pixel.hu

PROFI PARTNER A PROFITHOZ!

Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817
HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika (telefonok, faxok), multimédia kiegészítôk
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017
Fatar, Yamaha billentyûzetek, mûsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítôk
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 352-8590, Fax: 352-8574
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 352-8573
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com www.automex.com

Automex multimedia

Bevezetô és akciós áraink az Áfa-t tartalmazzák és a Compfair 97 utolsó napjáig érvényesek!